



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO - CED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - PPGE

JULIANA TASCA LOHN

DO JOGO DIDÁTICO AO JOGO DIDÁTICO SURDO
NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO BILÍNGUE:
O ENCONTRO COM A CULTURA SURDA

Florianópolis - SC
2015

JULIANA TASCA LOHN

**DO JOGO DIDÁTICO AO JOGO DIDÁTICO SURDO
NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO BILÍNGUE:
O ENCONTRO COM A CULTURA SURDA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação.

**Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristiana de Azevedo Tramonte
Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Gladis Teresinha Taschetto Perlin**

Florianópolis
2015

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor através do Programa de Geração Automática da
Biblioteca Universitária da UFSC.

Lohn, Juliana Tasca

Do jogo didático ao jogo didático surdo no contexto da educação
bilingue: o encontro com a cultura surda. Juliana Tasca Lohn;
orientadora, Cristiana Tramonte; coorientadora Gladis Perlin -
Florianópolis, SC, 2015.
197 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina,
Centro de Ciência da Educação. Programa de Pós-Graduação em
Educação.

Inclui referências

1. Surdos; 2. Cultura surda; 3. Professores surdos;
4. Jogos didáticos surdos.

I. Tramonte, Cristiana. II. Perlin, Gladis. III. Universidade Federal
de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação. IV.
Título.

Dedico esta dissertação de mestrado ao que tenho de melhor na minha vida:
a meu grande amor Luciano Lohn e ao meu filho Fabrício Tasca Lohn.
Aos meus pais e meus irmãos pelo amor, carinho, paciência
e colaboração nos momentos da vida.
Aos professores surdos dedicados
ao jogo didático surdo.

AGRADECIMENTOS

Quero deixar uma palavra de gratidão

a Deus, por dar-me as forças e saúde para o desempenho de minha missão na conquista de experiências de aprendizagem e conhecimento;

à minha mãe, Maria Madalena de Andrade Tasca, guerreira e batalhadora, pelos dias sem conta que me levou ao colo ou me conduziu pela mão, à escola, e ao meu pai João Pedro Tasca (*in memoriam*);

ao meu querido esposo Luciano Lohn, parceiro de minha vida e meu eterno amor, por sua presença, companheirismo, compreensão, apoio, paciência e realização conjunta dos mais desejados sonhos;

a meu filho Fabrício Tasca Lohn, pelo apoio e paciência, ternura, carinho, alegria e amor, ... meu orgulho.

aos meus irmãos Lilian Rose Tasca Rodrigues, Giovana Raquel Tasca, Cristiane Soraia Tasca e João Marcelo Tasca, pela confiança e orgulho;

à orientadora Professora Doutora Cristiana de Azevedo Tramonte, por me aceitar em orientação e pela compreensão na elaboração da dissertação;

especial à minha Coorientadora Professora Doutora Gladis Perlin pela orientação para a ordem em meu trabalho de dissertação, por compreender minha preocupação e angústia, pelos muitos ensinamentos, paciência e parceria na luta;

aos professores da área de educação e linguística nos Programas de Pós-graduação UFSC e também aos membros da banca de qualificação: Professora Doutora Karin Strobel, Professora Doutora Marianne Rossi Stumpf e Professor Doutor Paulo Cesar Machado pelas orientações e sugestões; vocês também se identificam comigo e referenciam a minha dissertação;

aos intérpretes das disciplinas cursadas em aula, Daniela Bielecki, Diego Barbosa, Letícia Tobal e Tiago Coimbra Nogueira; às tradutoras de vídeos, Bárbara Raquel Peres e Thuanny Galdino e à revisora do texto, Vera Lucia Barbosa.

aos professores surdos das escolas em que colhi narrativas e que me deram um material rico para a pesquisa em relação aos jogos didáticos surdos;

à minha amiga Jaqueline Boldo, companheira de mestrado, de lutas, de choros, emoção, nervosismo, preocupação e até o fim, que alívio!

E finalmente ao Programa de Pós-graduação em Educação – PPGE, do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, por me acolher na diferença e possibilitar que realizasse meu sonho.

*Aproxima-se a mim.
Está a poucos passos.
Seu aroma é o de uma paisagem
que reconheço e desconheço ao mesmo tempo...
Caminha seguindo a forma da brisa e as árvores quase obedecem-lhe.
Tem os olhos acentuados, como se ao olhar escutasse
ou como se fosse obrigado a desaprender .
Já está a menos de dois metros.
Ao fim poderei dizer tudo o que sempre imaginei.
Por exemplo:
que meio corpo seu é sorriso e o outro meio corpo, um vento.
Tenho, como se estivesse a ponto de me encontrar com um mito,
como se a terra fosse aberta por cima,
como se o mundo fosse uma chuva a ponto de parar.
Aqui está, já quase ao meu lado.
Mas fico olhando e quando passa não digo nada.
Como dizer? Em que língua? Com qual respiração?
Oxalá continue passando por aqui, cada dia e
que alguma vez possa dizer alguma coisa.
Espero que não seja tarde demais.
Espero que não passe muito tempo.
Espero.
(Carlos Skliar 2015).*

RESUMO

Esta dissertação quer identificar as práticas dos professores surdos, especificamente quanto aos jogos didáticos usados por eles com os estudantes surdos. Ela parte das questões em que os símbolos culturais são significados e ressignificados continuamente, num processo sem fim, o que conforme esta afirmação de Stuart Hall (2003) é possível e se aproxima da perspectiva de Tizuko Kishimoto (2011) em que os jogos se tornam o eixo didático específico, para a aquisição de informações pelos estudantes. Os professores surdos assumiram esta teoria e mediante criação, adaptação e tradução, produziram jogos didáticos surdos para a educação bilíngue. O problema tratado tem por objetivo identificar os jogos didáticos com que os professores surdos subsidiam a educação bilíngue. A metodologia se desenvolve no mapeamento com base no uso das narrativas destes professores surdos sobre suas experiências de criação, tradução e adaptação de jogos, bem como a aplicação dos mesmos aos estudantes surdos. Esta atividade dos professores surdos em educação bilíngue fez surgir os jogos didáticos surdos, assim identificados por conterem significados culturais. Estes jogos didáticos surdos se mostram dinâmicos, seja no ensino de Língua de Sinais, Português escrito ou outras disciplinas. E tornam o ensino bilíngue simples, alegre, convidativo e chamativo, como atestam as narrativas dos professores entrevistados.

Palavras-chave: Surdos; Cultura surda; Professores surdos; Jogos didáticos surdos.

ABSTRACT

This thesis wants to identify the practices of deaf teachers, specifically as to educational games used by them with deaf students. It part of the questions wherein the cultural symbols are signified and resignified continuously in an endless process which according to this statement of Stuart Hall (2003) is possible and approach the prospect of Tizuko Kishimoto (2011) in which the games become the specific didactic axis for the acquisition of information by students. The deaf teachers took this theory and upon the establishment, adaptation and translation, produced didactic deaf games to the bilingual education. The treaty issue aims to identify the educational games with that the deaf teachers subsidize the bilingual education. The methodology is developed in the mapping based on the use of the narratives of deaf teachers about their experiences of games creation, translation and adaptation as well as the games application to the deaf students. This activity of the deaf teachers in bilingual education originated the deaf educational games, identified in this way because they contain cultural meanings. These deaf educational games are dynamic in teaching sign language, Portuguese writing or other disciplines. And make the bilingual education, simple, joyful, attractive and interestingly as evidenced by the narratives of the interviewed teachers.

Keywords: Deaf; Deaf culture; Deaf teachers; Deaf educational games.

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|----------|-------------------------|----|
| Figura 1 | Jogo de boliche..... | 54 |
| Figura 2 | Jogo quebra-cabeça..... | 71 |

LISTA DE FOTOS

| | | |
|---------|---|----|
| Foto 1 | A Escola Coser | 76 |
| Foto 2 | Nome da escola escrito em Português e em <i>SignWriting</i> | 76 |
| Foto 3 | Nome da escola escrito em <i>SignWriting</i> | 76 |
| Foto 4 | Símbolo de um olho e mãos na menina deste..... | 76 |
| Foto 5 | Explicação sobre o símbolo em <i>SignWriting</i> | 76 |
| Foto 6 | Detalhe das mãos na menina do olho..... | 76 |
| Foto 7 | Jogo Aonde você quer chegar?..... | 76 |
| Foto 8 | Jogo A configuração de mão em ELS..... | 77 |
| Foto 9 | Jogo Memória com frutas..... | 78 |
| Foto 10 | Jogo Dominó de números em ELS..... | 78 |
| Foto 11 | Jogo Narrativa em ELS..... | 79 |
| Foto 12 | Jogo Amarelinha com números em ELS..... | 79 |
| Foto 13 | Jogo Amarelinha com números em ELS..... | 79 |
| Foto 14 | Jogo da centopeia..... | 80 |
| Foto 15 | Jogo Orientação do sol em ELS..... | 81 |
| Foto 16 | Jogo pictórico em ELS..... | 82 |
| Foto 17 | A criação do jogo..... | 82 |
| Foto 18 | Jogo Calendário em ELS..... | 83 |
| Foto 19 | Jogo Dominó de frutas em ELS..... | 83 |
| Foto 20 | Jogo Memória de higiene diária..... | 84 |
| Foto 21 | Jogo Memória de higiene diária..... | 84 |
| Foto 22 | Jogo Imagens das letras em ELS..... | 85 |
| Foto 23 | Jogo industrial..... | 85 |
| Foto 24 | Jogo industrial..... | 85 |
| Foto 25 | Jogo industrial..... | 85 |
| Foto 26 | Jogo industrial..... | 85 |
| Foto 27 | Jogo Quebra-cabeça em cores..... | 86 |
| Foto 28 | Jogo Quebra-cabeça em cores..... | 86 |
| Foto 29 | Jogo Uso das varetas..... | 86 |
| Foto 30 | Jogo Relógio em Libras..... | 87 |
| Foto 31 | Jogo Pirâmide alimentar..... | 87 |
| Foto 32 | Jogo Pirâmide alimentar..... | 87 |
| Foto 33 | Sala AEE no andar térreo..... | 88 |
| Foto 34 | Sala multifuncional..... | 88 |
| Foto 35 | Sala multifuncional..... | 88 |
| Foto 36 | Sala AEE Atendimento individual..... | 89 |
| Foto 37 | Sala AEE Lugar de contar história..... | 89 |
| Foto 38 | Sala AEE Trabalho em grupo e mesa da professora..... | 89 |
| Foto 39 | Jogo A joaninha em língua de sinais..... | 89 |
| Foto 40 | Jogo Associação em língua de sinais..... | 90 |
| Foto 41 | Jogo Memória de forma geométrica em língua de sinais..... | 90 |
| Foto 42 | Jogo Memória de forma geométrica em língua de sinais..... | 90 |
| Foto 43 | Jogo Memória das cores em língua de sinais..... | 91 |
| Foto 44 | Jogo Garagem dos números em língua de sinais..... | 91 |
| Foto 45 | Jogo Garagem dos números em língua de sinais..... | 91 |
| Foto 46 | Jogo Garagem dos números em língua de sinais..... | 91 |
| Foto 47 | Jogo Pega mosca em língua de sinais..... | 92 |
| Foto 48 | Jogo Cores em língua de sinais..... | 93 |

| | | |
|---------|--|-----|
| Foto 49 | Jogo Dominó das cores..... | 93 |
| Foto 50 | Jogo Alfabeto manual em palitos..... | 94 |
| Foto 51 | Jogo Família das cores..... | 94 |
| Foto 52 | Jogo Formas geométricas..... | 95 |
| Foto 53 | Jogo Memória das cores..... | 95 |
| Foto 54 | Jogo Treinando a atenção..... | 96 |
| Foto 55 | Jogo Calendário em língua de sinais..... | 97 |
| Foto 56 | Jogo Calendário em língua de sinais..... | 97 |
| Foto 57 | Jogo Dominó de frutas em língua de sinais..... | 97 |
| Foto 58 | Jogo Dominó de língua de sinais, Português, alfabeto, e imagens..... | 98 |
| Foto 59 | Jogo Dominó de animais..... | 98 |
| Foto 60 | Jogo Associação de imagem..... | 99 |
| Foto 61 | Jogo Dominó de números cardinais..... | 99 |
| Foto 62 | Jogo Configuração de mão..... | 100 |

LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

| | |
|----------|--|
| AEE | Atendimento Educacional Especializado |
| CED | Centro de Ciências da Educação |
| CEFET/SC | Centro Federal de Educação e Tecnológica de Santa Catarina |
| ELS | Escrita de Língua de Sinais |
| FCEE | Fundação Catarinense de Educação Especial |
| FENEIS | Federação Nacional de Educação e Integração dos Surdos |
| IATEL | Instituto de Audição e Terapia da Linguagem |
| IFSC | Instituto Federal de Santa Catarina |
| INES | Instituto Nacional de Educação de Surdos |
| L1 | Primeira Língua |
| L2 | Segunda Língua |
| LIBRAS | Língua Brasileira de Sinais |
| MEC | Ministério da Educação |
| PNE | Plano Nacional de Educação |
| PPGE | Programa de Pós-graduação em Educação |
| SECADI | Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão |
| UDESC | Universidade do Estado de Santa Catarina |
| UFSC | Universidade Federal de Santa Catarina |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| RESUMO | |
| INTRODUÇÃO | 27 |
| CAPÍTULO I | 31 |
| CAMINHOS DA CULTURA SURDA | 31 |
| 1.1 Os Estudos Culturais enfatizam as práticas didáticas | 32 |
| 1.2 Os Estudos Culturais e Estudos Surdos e o foco os jogos didáticos surdos | 34 |
| CAPÍTULO II | 37 |
| ELEMENTOS SURDOS PARA COMPOR A HISTÓRIA DOS JOGOS DIDÁTICOS SURDOS | 37 |
| 2.1 Relato de minha trajetória pessoal | 38 |
| 2.2 Alguns registros antigos e interessantes de uso de jogos didáticos surdos | 42 |
| 2.3 Tenho interesse pelo jogo didático surdo | 45 |
| CAPÍTULO III | 48 |
| CONSIDERAÇÕES SOBRE JOGOS DIDÁTICOS | 48 |
| 3.1 Relações de aprendizagem com jogos didáticos na prática do professor surdo | 49 |
| 3.2 Os Jogos, com identidade cultural | 53 |
| 3.3 Os professores surdos e os jogos didáticos surdos | 56 |
| 3.4 Criar, adaptar ou traduzir jogos didáticos surdos | 61 |
| 3.5 Espaços entre adaptação e tradução do jogo didático | 64 |
| 3.6 O jogo didático surdo no ensino de Língua de Sinais ao estudantes surdos | 66 |
| CAPÍTULO IV | 69 |
| OS CAMINHOS DA METODOLOGIA | 69 |
| 4.1 Construindo a metodologia | 70 |
| 4.2 Os caminhos da pesquisa | 70 |
| 4.3 Os objetivos que nortearam a pesquisa | 72 |
| 4.4 Nos espaços da pesquisa | 73 |
| 4.5 Os percalços da pesquisa | 74 |
| 4.6 Inserindo as narrativas dos professores surdos | 76 |
| 4.7 Participantes da pesquisa | 78 |
| 4.8 Os caminhos do mapeamento com os dados da pesquisa | 79 |
| CAPÍTULO V | 83 |
| OS JOGOS DIDÁTICOS SURDOS | 83 |
| 5.1.1 A Escola Coser e sua fachada | 84 |
| 5.1.2 Jogo didático surdo – Aonde você quer chegar? | 85 |
| 5.1.3 Jogo didático surdo – A configuração de mão em ELS | 86 |
| 5.1.4 Jogo didático surdo – Memória (com frutas) | 87 |
| 5.1.5 Jogo didático surdo – Dominó de números em ELS | 87 |
| 5.1.6 Jogo didático surdo – Narrativa em ELS | 88 |
| 5.1.7 Jogo didático surdo – Amarelinha com números em ELS | 88 |
| 5.1.8 Jogo didático surdo – Centopeia com dactilologia ELS | 89 |
| 5.1.9 Jogo didático surdo – Orientação do sol em ELS | 90 |
| 5.1.10 Jogo didático surdo – Jogo pictórico em ELS | 91 |
| 5.1.11 Jogo didático surdo – A criação do jogo | 91 |
| 5.1.12 Jogo didático surdo – Calendário em ELS | 92 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 5.1.13 | Jogo didático surdo – Dominó de frutas em ELS | 92 |
| 5.1.14 | Jogo didático surdo – Memória de higiene diária | 93 |
| 5.1.15 | Jogo didático surdo – Imagens das letras em ELS | 94 |
| 5.1.16 | Jogo didático surdo – Jogo industrial | 94 |
| 5.1.17 | Jogo didático surdo – Quebra-cabeça em cores | 95 |
| 5.1.18 | Jogo didático surdo – Uso das varetas | 95 |
| 5.1.19 | Jogo didático surdo – Relógio em Libras | 96 |
| 5.1.20 | Jogo didático surdo – Pirâmide alimentar | 96 |
| 5.2.1 | A sala de AEE da Escola Professor Guilherme Wiethorn Filho com jogos didáticos surdos | 97 |
| 5.2.2 | Jogo didático surdo – A joaninha em Língua de Sinais | 98 |
| 5.2.3 | Jogo didático surdo – Associação em Língua de Sinais | 99 |
| 5.2.4 | Jogo didático surdo – Memória de forma geométrica em Língua de Sinais | 99 |
| 5.2.5 | Jogo didático surdo – Memória das cores em Língua de Sinais | 100 |
| 5.2.6 | Jogo didático surdo – Garagem dos números em Língua de Sinais | 100 |
| 5.2.7 | Jogo didático surdo – Pega mosca em Língua de Sinais | 101 |
| 5.2.8 | Jogo didático surdo – Cores em Língua de Sinais | 102 |
| 5.2.9 | Jogo didático surdo – Dominó das cores | 102 |
| 5.2.10 | Jogo didático surdo – Alfabeto manual em palitos | 103 |
| 5.2.11 | Jogo didático surdo – Família das cores | 103 |
| 5.2.12 | Jogo didático surdo – Formas geométricas | 104 |
| 5.2.13 | Jogo didático surdo – Memória das cores | 104 |
| 5.2.14 | Jogo didático surdo – Treinando a atenção | 105 |
| 5.2.15 | Jogo didático surdo – Calendário em Língua de Sinais | 106 |
| 5.2.16 | Jogo didático surdo – Dominó de frutas em Língua de Sinais | 106 |
| 5.2.17 | Jogo didático surdo – Dominó de Língua de Sinais, Português, alfabeto, e imagens | 107 |
| 5.2.18 | Jogo didático surdo – Dominó de animais | 107 |
| 5.2.19 | Jogo didático surdo – Associação de imagem | 108 |
| 5.2.20 | Jogo didático surdo – Dominó de números cardinais | 108 |
| 5.2.21 | Jogo didático surdo – Configuração de mão | 109 |
| 5.3 | Professora surda traduz jogos didáticos | 109 |
| | CAPÍTULO VI | 110 |
| | OS JOGOS DIDÁTICOS SURDOS E A EDUCAÇÃO BILÍNGUE | 110 |
| 6.1 | O jogo didático surdo no currículo da educação bilíngue | 111 |
| 6.2 | A cultura surda e os jogos didáticos surdos | 115 |
| 6.3 | O Professor surdo e ato de criar o jogo didático surdo | 116 |
| 6.4 | O professor surdo usa adaptação do jogo didático surdo | 118 |
| 6.5 | O professor surdo e a tradução dos jogos didáticos surdos | 121 |
| 6.6 | Letramento visual de estudantes surdos através dos jogos didáticos surdos | 123 |
| 6.7 | O Professor surdo ensino Língua de Sinais como primeira língua | 126 |
| 6.8 | O jogo didático surdo e a aprendizagem do Português como segunda língua | 133 |
| 6.9 | O professor surdo: a atenção ao futuro e a aprendizagem através dos jogos didáticos surdos | 137 |
| 6.10 | A estratégia dos jogos didáticos surdos | 139 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 144 |

| | |
|-------------|-----|
| REFERÊNCIAS | 149 |
| ANEXOS | 155 |

INTRODUÇÃO

Eu sou surda! Esse é meu jeito! Como meu interesse na pesquisa, cito meu trabalho na Fundação Catarinense de Educação Especial FCEE, em 2004. Depois, fui para o Instituto de Audição e Terapia da Linguagem - IATEL em 2005. Sendo assim, tenho nove anos, como professora de Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio de estudantes surdos¹. Como educadora, identifiquei, entre os materiais didáticos², a falta dos jogos com significados culturais surdos. Foi um momento de oportunidade e criatividade, dado os vários jogos didáticos surdos³ usados no ensino para estudantes surdos. Atualmente trabalho na Universidade Federal de Santa Catarina, e minha pesquisa, como mestranda, objetiva identificar os jogos didáticos que os professores surdos⁴ estão utilizando para subsidiar a educação bilíngue.

Para a dissertação de mestrado escolhi as teorias dos campos de Estudos Culturais e dos Estudos Surdos, pois, por meio delas, é possível perceber os diferentes olhares sobre os muitos significados culturais, principalmente aqueles que os professores surdos podem utilizar, em diferentes espaços, referentes aos jogos didáticos para estudantes surdos.

Os principais autores pesquisados para esta dissertação de mestrado no campo dos Estudos Culturais são: Stuart Hall (1997); Carlos Skliar (1998), Gladis Perlin (2003), Marianne Stumpf (2005), Flaviane Reis (2006), Karin Strobel (2008), Ronice Quadros (2011) e Tizuko Kishimoto (2011). Os mesmos apresentaram extraordinárias pesquisas, que compõem importante material de reflexão, e que permitem entender a cultura, a identidade e as representações dos surdos bem como a educação bilíngue.

Os Estudos Culturais são conhecidos por sua influência teórica nas políticas culturais, em relação ao poder entre cultura dominante e culturas subalternas. Estes estudos fogem da globalização, contribuindo para valorizar os significados culturais.

¹ Prefiro denominar estudantes surdos da Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio, tendo em vista que estes estudantes tanto podem ser crianças, como jovens e adultos.

² Os materiais didáticos a que me refiro, são os usados em educação e que auxiliam na construção de estratégias para facilitar a realidade do ensino. Falo de livros, jogos, dobraduras, cartazes, plantas, mapas, cópias, murais, *powerpoint* etc. Minha intenção se refere, nesta pesquisa, ao uso de jogos didáticos surdos apenas.

³ Os jogos didáticos surdos são os que trazem aspectos relevantes da cultura surda. Estes aspectos são visuais e podem conter o *SignWriting*, desenhos de sinais, fotos de sinais, imagens e português escrito, bem como regras que induzem à interpretação visual. São jogos que a partir da interação, motivam interferências entre a cultura surda e as subjetividades, as emoções, os esforços, no momento em que estes influenciam a aquisição de dados culturais.

⁴ Prefiro selecionar esta categoria, professores surdos, por ser mais próxima ao uso de jogos didáticos surdos. Não significa, no entanto, rejeição aos professores bilíngues que também usam tais jogos.

A aproximação entre os Estudos Surdos e os Estudos Culturais permite traçar a representação da cultura surda e de seus componentes: a identidade surda, a Língua de Sinais, o povo surdo⁵, a subjetividade surda, a literatura, a arte e a pedagogia surdas⁶, o professor surdo, o jogo didático surdo.

As relações entre os Estudos Culturais e os Estudos Surdos enfatizam os objetos culturais e esta dissertação destaca a educação bilíngue enquanto objeto cultural, espaço onde sobressaem os jogos didáticos surdos, o espaço das atividades do professor surdo, e o processo da produção visual na elaboração de jogos culturais para a educação de surdos.

A educação bilíngue prioriza a experiência visual dos surdos, usa a Língua de Sinais como língua de instrução e a Língua Portuguesa é ensinada como segunda língua. Ela é o foco atual do movimento surdo, foco de constantes lutas pela mudança e já reconhecido por inúmeras pesquisas.

Os estudos feitos sobre os jogos trazem aspectos relevantes. Falam das interferências (subjetividades, emoções, esforços) que ocorrem a partir da interação, com a cultura, no momento em que influenciam a aquisição de dados culturais.

Entendido isto, vamos ao meu problema de pesquisa: *Como os professores surdos, que atuam com os estudantes surdos na educação bilíngue, subsidiam esta modalidade de educação com a elaboração do jogo didático surdo?*

Na educação bilíngue, os profissionais que atuam na educação de surdos são professores surdos, professores bilíngues e profissionais como pedagogos, entre outros. Nesta pesquisa, focaremos apenas os professores surdos. Primeiramente, não nomear o segundo grupo, o dos “professores bilíngues” não quer dizer que estes profissionais não tenham um papel na elaboração e no uso de jogos didáticos surdos. Muito pelo contrário! Alguns destes profissionais colocam, muito bem, o fator cultural no jogo didático.

Mas a pergunta da pesquisa refere-se aos professores surdos⁷; estes representam o problema de pesquisa, que visa conhecer e formular uma ideia de como eles atuam com os estudantes surdos na Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio. E como estão subsidiando a elaboração de jogos didáticos, na escola bilíngue para estudantes surdos, com sua experiência profissional e com vistas ao que preconiza o Decreto Federal nº

⁵ “Conjunto de sujeitos surdos que não habitam o mesmo local, mas que estão ligados por uma origem, tais como na cultura surda, usam a Língua de Sinais, têm costumes e interesses semelhantes, histórias e tradições comuns e qualquer outro laço compartilhado. (STROBEL, 2006, p. 6)”.

⁶ Entende-se por pedagogia surda o ensino visual, aos surdos, com uso da Língua de Sinais. O Português figura como segunda língua. Esta é a pedagogia da educação bilíngue.

⁷ Minha escolha pelos professores surdos, em vista da delimitação da pesquisa, não significa rejeição aos demais professores bilíngues, mas uma escolha consciente e necessária.

5626, de 22 de dezembro de 2005. No entanto, na rede de educação, esses profissionais recebem esse nome para fins de contratação, sendo que os professores surdos, como o próprio nome diz, são também professores bilíngues, que atuam na Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio.

Como disse antes, a escolha do tema desta pesquisa surgiu a partir das muitas observações e experiências, vivenciadas em relação ao modo como acontece o processo de ensino-aprendizagem nas salas de aula, com o uso de jogos didáticos surdos.

A construção teórica sobre os jogos didáticos surdos na aprendizagem aponta para o seu desenvolvimento e sua importância para a aprendizagem dos estudantes surdos. Os jogos devem ter estratégias que utilizem conteúdos culturais. Mediante o jogo didático surdo, os estudantes surdos brincam com artefatos culturais e por eles aprendem a experiência visual.

Na elaboração dessa dissertação de mestrado, organizei algumas zonas de estudos que serão colocadas em capítulos.

No primeiro capítulo, coloco alguns elementos teóricos que pesquisei nos campos de Estudos Culturais e de Estudos Surdos, objetivando apresentar as bases teóricas que sustentam os aspectos culturais surdos.

No segundo capítulo, descrevo um pouco de minha história pessoal e de meu interesse pelo lúdico e pela história dos jogos didáticos surdos na educação bilíngue. Apresento, também, alguns depoimentos de professores surdos e sua relação com estes mesmos jogos.

No terceiro capítulo, apresento questões que envolvem o ato de brincar e as teorias que o discutem, bem como a relação entre jogos didáticos surdos, brincadeiras e os brinquedos criados, adaptados ou traduzidos para a Língua de Sinais. Faço um aparte, onde reflito sobre o professor surdo como instrumento de mediação cultural e linguística.

No quarto capítulo, adentro na metodologia de pesquisa que será utilizada durante o mestrado. Debruço-me sobre o desenvolvimento do trabalho metodológico nesta dissertação. Incursiono pela pesquisa de campo, fazendo o uso de questionários e entrevistas com os professores surdos. Falo sobre os participantes da pesquisa.

No quinto capítulo, elenco os principais jogos didáticos surdos encontrados no campo de pesquisa e anexo suas fotos.

No sexto e último capítulo está um mapeamento da pesquisa, com alguns temas relevantes sobre os jogos didáticos surdos e alguns possíveis significados culturais. Neste capítulo, entram os recortes das entrevistas-narrativas dos professores surdos a respeito dos

jogos didáticos surdos que usam, bem como algumas referências de autores e minha reflexão a respeito.

Acredito que o caminho percorrido com meu trabalho de pesquisa pelos Estudos Culturais e Estudos Surdos, o espaço da educação bilíngue, o conhecimento dos conteúdos tidos como constantes nos jogos didáticos culturais surdos, e o contato com o professor surdo, contribuam para outros voos. As práticas e o processo de produção visual dos jogos didáticos surdos, acrescidos de estudos culturais surdos, são instigantes. Espero poder contribuir, por meio desses jogos e suas estratégias, com o ensino em Língua de Sinais para estudantes surdos. Os jogos didáticos surdos mostram a criatividade às futuras gerações. Contêm algo dos professores surdos, sua experiência e tempo de trabalho, presente na educação bilíngue para estudantes surdos. Contêm ainda a capacidade de mudar a educação no futuro, pois tendem a criar uma metodologia e conteúdos que incentivam o conhecimento mediante estratégias, ao serem usados em sala de aula, e motivam mais produções. Portanto, a educação bilíngue para surdos, principal foco dos jogos didáticos surdos, em seus aspectos culturais tem significados para instigar a autoestima dos estudantes surdos, para a própria aprendizagem e a consequente interação cultural.

CAPÍTULO I

[...] existem no mundo contemporâneo, várias formas de poder, especialmente os conflitos entre culturas dominantes e várias subculturas, e os Estudos Culturais estão mais voltados para a ênfase destes espaços de forma a valorizar os espaços intersticiais bem como a produção cultural.
(Thompson, 2005).

CAMINHOS DA CULTURA SURDA

Início este capítulo com os Estudos Culturais e os Estudos Surdos, enfocando o conhecimento da produção e da criatividade dos jogos didáticos surdos na educação bilíngue, em Língua de Sinais. E no modo como eles influenciam a pensar, significativamente, em mudar as velhas ideias de jogos didáticos universais e como enfatizam a prática pedagógica dos professores surdos na educação bilíngue de surdos, processo escolar que enfoca as instâncias culturais de identidade e diferença surda.

A inferência em relação ao surdo, na sociedade, escolhe valores culturais. O capítulo objetiva entender os aspectos culturais que motivam os surdos e a maioria dos professores surdos na luta por condições próprias, subsidiando a educação bilíngue com jogos que visam permitir aprendizagem das formas culturais surdas de vida.

É importante entender como os professores surdos ensinam, aos estudantes surdos, o conhecimento usando os jogos didáticos surdos, com os conceitos culturais sendo introduzidos naturalmente, no processo de ensino-aprendizagem no cotidiano.

Os jogos didáticos surdos refletem a luta específica dos surdos pela diferença, pois mostram a importância da cultura surda na educação destes estudantes. Os jogos também favorecem o processo em que os Estudos Culturais e os Estudos Surdos se servem da cultura surda, no uso de estratégias visuais, que atingem pela subjetividade, o conhecimento na educação.

Acredito que o trabalho de pesquisa, com os diferentes elementos encontrados, seja possível. E será auxiliado pelo conhecimento sobre a cultura surda, por meio da teoria e seus estudos na educação em relação ao ensino da Língua de Sinais.

1.1 Os Estudos Culturais enfatizam as práticas didáticas

Conforme já relatado, escolhi para a dissertação de mestrado, a teoria dos campos de Estudos Culturais, porque ela possibilita perceber os diferentes olhares das muitas manifestações culturais. O enfoque aqui é para os professores surdos e sua ação ao elaborar material didático com elementos culturais, neste caso, os jogos didáticos surdos, em diferentes espaços.

Para desenvolver de forma clara e compreensível, a fundamentação teórica, acho apropriado fazer questionamentos iniciais: o que são, por fim, Estudos Culturais? Onde surgiu esse movimento? Do que trata esse campo? Qual é a relação dessa teoria com os Estudos Surdos?

Segundo refere Reis (2006):

“Portanto, os Estudos Culturais possibilitam uma leitura e entendimento das diferentes estratégias culturais em relação às posições de poder nos campos de luta. Neste campo teórico, há a possibilidade de analisar a produção de significados dos professores surdos, situados em diferentes posições de poder. Estes professores surdos lutam por uma educação melhor.” (REIS, 2006, p. 31).

Segundo Hall (1997), a preocupação com a cultura ocupa uma posição influente para com os significados das relações sociais e dos problemas políticos; as formas como os diferentes grupos culturais e sociais são neles representados é a mais importante marca dos Estudos Culturais.

O campo dos Estudos Culturais surge, de forma organizada, por meio do *Centre for Contemporary Cultural Studies*, com sede em Birmingham, Inglaterra, diante da alteração dos valores tradicionais da classe operária do pós-guerra. Inspirado na sua pesquisa, *The uses of literacy* (1957), Richard Hoggart funda, em 1964, o centro. Este surge junto ao English Department da Universidade de Birmingham, constituindo-se num centro de pesquisa de pós-graduação. Investiga as relações entre a cultura contemporânea e a sociedade, isto é, suas formas culturais, instituições e práticas culturais, assim como suas relações com a sociedade e as mudanças sociais.

É considerado como um movimento e podemos afirmar que a principal característica dos Estudos Culturais é apresentar versões diferenciadas educacionais, literárias, sociológicas, históricas ou geográficas, apresentando cada uma, as características da cultura. A abordagem de cultura em Estudos Culturais possui um olhar delicado da antropologia. O olhar sobre a

cultura, nos estudos culturais, pode ser resumido como um modo de vida de um grupo social, conforme sua estruturação pela via da representação e do poder.

Nos campos de Estudos Culturais podem-se ver possibilidades de explicar a cultura, não de forma que ela pareça única, mas de maneira que ela esteja com a representação da diferença e não seja percebida como uma única cultura, mas um plural: culturas. Segundo Hall (1997, p. 20), “a cultura que temos determina uma forma de ver, de interpelar, de ser, de explicar, de compreender o mundo”. Então, a cultura é agora um dos instrumentos de mudança, de percepção de forma nova, não mais de homogeneidade, em que a sociedade impõe características de jeitos de ser, de fazer, de compreender, de explicar.

Bem se sabe que é por meio da cultura que um povo se compõe, se integra e identifica as pessoas e lhes dá o carimbo de pertencimento, de identidade. Neste caso, a existência de uma cultura surda ajuda a construir as identidades das pessoas surdas dentro da sociedade.

De acordo com a pesquisadora surda Perlin (1998), as identidades presentes nas culturas são múltiplas e multifacetadas, podendo ser definidas em várias categorias, sempre dependendo de suas vivências sociais; assim, vemos aqueles que nasceram surdos e se guiaram sempre pela experiência visual, os que nasceram ouvintes e ensurdecaram com o tempo, aqueles que tiveram contato tardio com a comunidade surda, aqueles que continuam com uma identidade dividida entre os dois mundos.

Concordo com Thompson (2005), quando afirma que os Estudos Culturais trazem alguns traços aos programas educacionais: “[...] significa que os professores precisam assumir o ônus de desconstruir a suposta ideologia e de sugerir leituras alternativas ou opostas”. (2005, pg. 27). E prossegue:

“No caso de programas educacionais como os dos Estudos Culturais e estudos de mídia, eles podem ajudar os educadores e as instituições educacionais a desenvolver a consciência das variadas motivações e valores, assim como fornecer dados para a pesquisa que estimem os efeitos das suas políticas e práticas.” (THOMPSON, 2005, p. 35).

Daí porque percebemos como constantes as mudanças que os professores surdos fazem nos materiais didáticos e, no caso, nos jogos didáticos surdos, introduzindo valores culturais.

1.2 Os Estudos Culturais e Estudos Surdos e o foco nos jogos didáticos surdos

Segundo a teoria dos Estudos Culturais, a cultura surda é conhecida e compreendida como uma questão de diferença, um espaço que exige posições, que dá uma visão do entre lugar, da diferença da alteridade e da identidade. Os Estudos Surdos ao se aproximar dos Estudos Culturais permitem que se estabeleça a relação dos jogos didáticos surdos com a identidade surda, a Língua de Sinais, o povo surdo, a subjetividade surda, a literatura surda, a arte surda, a pedagogia surda, a educação bilíngue.

Felício (2014) relata que:

"Surdos e ouvintes transitam na cultura surda e que, ambos têm a possibilidade de avançar. Atualmente os Surdos têm acesso ao mais variados espaços, os movimentos e pesquisas que fortaleceram e fizeram reconhecer a língua e a cultura, favoreceram essas conquistas. Enquanto isto, os ouvintes têm interesse na cultura surda, e muitos, mesmo não tendo laços de família ou vínculo religioso, ingressam na área educacional buscando formação direcionada aos Estudos Surdos e mesmo já não encaram o Surdo como deficiente e se interessam pela língua estabelecendo as mais variadas relações como, por exemplo, de amizade." (FELÍCIO, 2014, p. 197).

Esta interação cultural que acontece em diferentes espaços é importante para entender como o professor surdo, com isto, adquire e adequa conhecimentos de produção para os jogos didáticos surdos, que serão usados no ensino para o estudante surdo.

As relações dos Estudos Surdos e dos Estudos Culturais enfatizam a construção de elementos dos jogos didáticos surdos, no espaço da cultura surda. Estes elementos enriquecem o processo de produção visual, ou seja, dão significados culturais necessários à elaboração destes jogos.

Então se pode perceber que entrar no espaço da cultura surda requer conhecimento da experiência do 'Ser Surdo'⁸ com toda a transformação que o acompanha. Perlin afirma:

"A cultura surda é, então, a diferença que contém a prática social dos surdos em sociedade e que comunica um significado. É o caso de ser surdo homem, de ser surda mulher, deixando evidências de identidade, o predomínio da ordem, como, o jeito de usar sinais, o jeito de ensinar e de transmitir cultura, a nostalgia por algo que é dos surdos, o carinho para com os achados surdos do passado, o jeito de discutir a política, a pedagogia, etc." (PERLIN, 2004, p. 77).

De acordo com a autora, a cultura surda é o jeito de o sujeito surdo entender o mundo e de modificá-lo, a fim de torná-lo acessível e habitável, ajustando-o com as suas percepções

⁸O termo "ser surdo", segundo autora surda Gladis Perlin, dentro das posições culturais, assume uma política para a identidade, a diferença e a alteridade. (PERLIN, 2003).

visuais, que contribuem para a definição das identidades surdas. Isto significa que abrange a língua, as ideias, as crenças, os costumes e os hábitos de povo surdo. Descreve a pesquisadora surda:

“[...] As identidades surdas são construídas dentro das representações possíveis da cultura surda, elas moldam-se de acordo com maior ou menor receptividade cultural assumida pelo sujeito. E dentro dessa receptividade cultural, também surge aquela luta política ou consciência oposicional pela qual o indivíduo representa a si mesmo, se defende da homogeneização, dos aspectos que o tornam corpo menos habitável, da sensação de invalidez, de inclusão entre os deficientes, de menos-valia social.” (PERLIN, 2004, p. 77-78).

Isto posto, a pesquisadora surda Strobel (2008), em seu livro “As imagens do outros sobre a cultura surda”, afirma que:

“A Língua de Sinais é uma das principais marcas da identidade de um povo surdo, pois é uma das características da cultura surda, é uma forma de comunicação que capta as experiências visuais dos sujeitos surdos, sendo que é esta língua que vai levar o surdo a transmitir e proporcionar-lhe a aquisição de conhecimento universal.” (STROBEL, 2008, p. 44).

Os Estudos Surdos pegam carona em diferentes campos teóricos. Constituem-se em pesquisas investigativas que captam os aspectos culturais e políticos referentes aos surdos, como sejam: educação, Língua de Sinais, identidade, diferença, alteridade cultural e mitos outros elementos.

Os Estudos Surdos entendem a cultura surda como sendo composta por: língua, história cultural, pedagogia dos surdos, artes, didática, literatura, e outros. Isto no que tange à teoria cultural, como também possibilita encontros de outros aspectos, entendidos nos campos dos estudos pós-coloniais como o audismo, o ouvintismo, o *deaf gain*, o estereótipo de sujeito deficiente e outros.

Com esta base teórica, o professor surdo motiva os estudantes surdos a alcançar seus objetivos na vida social, mostrando a importância da cultura e da Língua de Sinais. O uso do espaço visual nos jogos didáticos surdos, para o processo de aprendizado da Língua de Sinais – primeira língua, bem como outros aprendizados, valoriza o uso dos jogos.

Percebo que com esse material didático, ou seja, os jogos didáticos surdos (adaptados, criados ou traduzidos), há muitas imagens que quaisquer estudantes surdos ou ouvintes, usando a experiência visual, sabendo Língua de Sinais ou não, conseguem entender, adquirir conhecimentos e, ao mesmo tempo, desenvolver as atividades propostas pelo professor, naturalmente.

Em Estudos Surdos percebemos, que com elementos da cultura surda, poderemos entender e acompanhar os professores surdos em relação a produções de jogos didáticos surdos, ao ensino de Língua de Sinais como primeira língua, a ideias, à sua prática pedagógica, às várias estratégias das atividades no processo de planejamento necessário, à criatividade para criar, adaptar e traduzir os jogos didáticos surdos.

Já as considerações entre as teorias de Estudos Culturais e de Estudos Surdos trazem conhecimentos de valor, como também possibilitam os estudos das práticas dos professores surdos no ensino de jogos didáticos surdos, a sua criação, adaptação ou tradução no espaço visual e, principalmente, iluminam os professores surdos nas produções dos referidos jogos.

CAPÍTULO II

*[...] ao invés de entender o surdo como uma exclusão
e um isolamento no silêncio,
entender como uma experiência e uma representação visual;
ao invés de representá-lo através de formatos médicos e terapêuticos,
quebrar esta tradição por meio de concepções sociais, linguísticas e antropológicas;
em vez de submeter os surdos a uma etiqueta de deficientes,
compreendê-los como formando parte de uma minoria linguística.
(Skliar, 1999).*

ELEMENTOS SURDOS PARA COMPOR A HISTÓRIA DOS JOGOS DIDÁTICOS SURDOS

Este capítulo é constituído pela história de vida como caminho para compor o trabalho do professor surdo na criação, adaptação ou tradução do jogo didático ao longo dos anos, e que enfatiza sua prática em sala com estudantes surdos, entre outros aspectos. Também suas ideias e as relações que estabelece a partir de seu trabalho.

O objetivo é apresentar as histórias de professores surdos que elaboram os jogos didáticos para a educação e, ultimamente, para a educação bilíngue, e o desenvolvimento do processo de usar tais jogos aliados à identidade cultural surda.

É importante, também, mostrar como tem ocorrido o desenvolvimento do jogo didático do povo surdo através de algumas gerações de estudantes. E o conhecimento que a elaboração dos jogos didáticos e seus conteúdos trazem aos estudantes surdos, ao brincar, aprender e se divertir em relação ao processo de ensino-aprendizagem de Língua de Sinais como primeira língua.

Elementos históricos sobre a criação, adaptação e tradução dos jogos didáticos assumem papel de importância para os estudantes surdos, os professores surdos, bem como para mim, pois remetem a uma série de críticas referentes aos jogos didáticos universais tendo em vista que eles diferem dos jogos didáticos surdos. A crítica motiva o tempo do planejar e do fazer novos jogos didáticos surdos, beneficiando, também, a prática docente no fazer jogos didáticos, próprios dos surdos, e de suas linguagens culturais surdas.

Espero que o trabalho de buscar alguns elementos para a história dos jogos didáticos, processo em desenvolvimento nos aspectos da educação bilíngue, contribua para o conhecimento das atividades que envolvem os jogos didáticos surdos, em sua relação com a aprendizagem na educação bilíngue.

2.1 Relato de minha trajetória pessoal

Inicialmente, vou falar de minha vida e de minha pesquisa em relação aos jogos didáticos surdos. Uma pesquisa, para a maioria dos surdos, acaba sendo algo extremamente pessoal, por tocar em nossa trajetória. Dessa forma, início esse trabalho falando de minha infância e como todos os acontecimentos me fizeram chegar nesta presente dissertação.

Minha mãe e minhas irmãs sempre estiveram preocupadas com minha educação, sabiam que não seria fácil, pois o sistema educacional não estava, e talvez não esteja até hoje, preparado para receber estudantes surdos. Os primeiros momentos educacionais que tive, partiram de conselhos médicos para minha mãe, que foi informada de que na Fundação Catarinense de Educação Especial - FCEE havia atendimento especializado para crianças surdas. O ensino, ou atendimento, consistia em uma política de Educação Especial⁹ por meio da terapia da fala (Fonoaudiologia¹⁰), indicações do uso de aparelhos auditivos ou implantes cocleares e a aprendizagem da Língua de Sinais. Na FCEE recebi todos acima citados, menos o implante coclear. No entanto, na época, muitos desses professores não sabiam Língua de Sinais e os que sabiam não tinham fluência. O ensino da Língua Portuguesa, por exemplo, era por meio de palavras relacionadas com imagens, e não com sinais, e seu ensino era descontextualizado, isto é, vocabulários soltos de seu contexto, aconteciam da mesma forma nos demais conteúdos, pois o objetivo era ensinar o Português escrito. No entanto, como a FCEE nesta época trabalhava apenas com atendimento pré-escolar, com o objetivo de preparar os surdos para o ensino regular, aos oito anos encerrei meus estudos nessa instituição e necessitei procurar outra escola no sistema inclusivo.

Enquanto não se sabia pra onde eu iria e se seria aceita em alguma escola, perdi alguns meses sem ir à escola. Minha mãe e minhas irmãs sempre muito preocupadas procuravam escolas inclusivas para eu poder estudar. Por fim, tiveram contato com um diretor que aceitou a minha matrícula. Ao entrar no ensino regular, confesso que era muito tímida com todos os estudantes e a forma como as disciplinas eram organizadas era muito diferente do ensino que recebia na FCEE. Minha experiência na escola regular, onde todos, estudantes e professores

⁹ Em âmbito estadual, a Lei Complementar nº. 170 de 1998 que regulamentou a Resolução 01/96, compreende Educação Especial da seguinte forma: **Art. 63** - Entende-se por educação especial, para os efeitos desta Lei Complementar, o processo interativo de educação escolar que visa à prevenção, ao ensino, à reabilitação e à integração social de educandos portadores de necessidades especiais, mediante a utilização de recursos pedagógicos e tecnológicos específicos.

¹⁰ A Fonoaudiologia atua na prevenção, avaliação, habilitação e reabilitação dos distúrbios da comunicação, assim como no aprimoramento da comunicação humana; atua também em ações preventivas de saúde coletiva, direcionadas à linguagem oral e à escrita, audição, fala, voz e motricidade oral.

eram providos de audição, foi muito desafiante. Eu era a única surda em uma sala cheia de ouvintes. Esses estudantes não conheciam Língua de Sinais, assim como os professores ouvintes, e isso tornava a comunicação quase impossível. Logo consegui fazer amizade com alguns estudantes, mas havia uma grande dificuldade na comunicação, era só com gestos, dava pra entender, mas tinha uma grande dificuldade. No decorrer dos anos letivos do ensino básico, duas colegas ouvintes se interessaram por mim e pela Língua de Sinais me acompanhando e, muitas vezes, me auxiliando. Tal fato se passou durante dez anos. Não posso deixar de comentar que o Ensino Médio foi fascinante e, ao mesmo tempo, desafiador, por conta das diferentes e mais complexas disciplinas, que cursei sem nenhum intérprete de Língua de Sinais. A ausência desse profissional em sala de aula agravava ainda mais o problema da comunicação. Na presença de um professor ouvinte que apenas pronunciava palavras faladas que, para mim, nada significavam, me sentia perdida. Não conseguia assimilar os conteúdos que eram passados. Somente a partir de 2002, com o Decreto n. 5.626, o intérprete passou a ter presença obrigatória nas escolas. Mas e eu já tinha me formado.

Paralelamente aos meus estudos na escola regular, minha mãe ficou sabendo pelo telejornal, sobre o Instituto de Audição e Terapia da Linguagem - IATEL que realizava atendimento em contraturno para estudantes com deficiência auditiva¹¹. Surpresa, correu atrás de mais esse auxílio para esta sua filha. O instituto tinha um ambiente acolhedor que me deixava feliz pela companhia de outros estudantes surdos. Meu maior desafio sempre foi a Língua Portuguesa. Na escola regular eu apresentava certa dificuldade em escrever um texto, redigir uma redação e compreender os diversos aspectos gramaticais dessa língua. No IATEL, no entanto, a professora dava reforço escolar nessa língua, onde pude despertar para a leitura e a escrita. Sem entrar nos aspectos de aprendizado de segunda língua, cabe ressaltar que nunca apresentei uma produção escrita em Português da mesma forma que as pessoas ouvintes que têm essa língua como materna. No entanto, venho desenvolvendo meu bilinguismo nessa língua. O IATEL foi muito importante para mim, pois lá eu entendia as coisas com muito mais clareza, porque os professores usavam a Língua de Sinais, diferente do que acontecia na escola regular.

Estudei durante dez anos nesta mesma escola regular, da primeira série do Ensino Fundamental até me formar no Ensino Médio. Posteriormente, ao concluir meus estudos

¹¹ A deficiência auditiva corresponde àquela em que há perda leve ou moderada de audição, enquanto que a surdez é aquela em que há perda severa e profunda. Refere-se às áreas clínica, médica e fonoaudiológica. Não é específica da cultura surda e da educação bilíngue, visto que os deficientes auditivos não precisam de intérpretes e de língua de sinais, pois têm restos auditivos.

básicos, trabalhei como funcionária numa empresa de montagem, durante cinco anos, mas sempre nutrindo o sonho de um dia ingressar no ensino superior.

Neste interim, por conta de uma iniciativa da comunidade surda da grande Florianópolis, composta pelas associações de surdos de Florianópolis e de São José, pelos pais, professores, alunos surdos e o IATEL, surgiu o Fórum em Defesa dos Surdos. Em 2002 a Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC ofertou, em única edição, o curso de Pedagogia a distância para uma turma piloto de estudantes surdos. Foi quando voltei a estudar, extasiada e feliz, e por conta disso, larguei o trabalho de montadora para me dedicar, ao máximo, nos estudos. Foi uma experiência maravilhosa, onde aprendi muito, adquirindo novos conhecimentos, e entre estes, estavam os Estudos Surdos. Comecei a participar de eventos e palestras, a aprofundar meus conhecimentos e estudos, sendo mais tarde, até requisitada para ministrar palestras e cursos de natureza acadêmica.

Neste mesmo ano, em 2002, nacionalmente a Língua de Sinais foi reconhecida oficialmente como meio de comunicação e expressão das comunidades surdas brasileiras, por meio da Lei nº 10.436. Com certeza, um marco e uma vitória para os surdos de todo o Brasil. Seus desdobramentos mais relevantes, no entanto, vieram com a regulamentação dessa lei pelo Decreto nº 5.626, em 2005.

Durante a graduação, realizamos diversos estágios, em duplas, na Escola Nossa Senhora da Conceição em São José. Num primeiro momento, estagiamos nas séries iniciais para alunos surdos, período que nos exigiu muito em pesquisas teóricas e práticas para embasar nosso trabalho. Entre as diversas atividades pedagógicas que desenvolvemos, estava o uso de jogos didáticos, ainda pouco pensados para estudantes surdos. E por fim, realizei a organização de meu trabalho de conclusão de curso em Português, apesar de minhas dificuldades, passando por um processo de tradução para o Português formal pela colega de estágio que muito me apoiou. Depois de formados, lutamos muito para atuar como professores e, assim, colocar em prática tudo o que aprendemos, e para continuar estudos específicos.

Trabalhei no IATEL, o que considero muito interessante, pois fui aluna e depois voltei como professora, dando aula para os surdos. Foi um momento de muito trabalho e aprendizagem por meio de palestras, oficinas, e outros cursos. Foi lá que comecei meu envolvimento com jogos didáticos surdos. Desenvolvi atividades em educação, que ajudaram na constituição do meu perfil profissional de docente.

De 2004 a 2005 trabalhei na FCEE. As turmas eram divididas de 1ª a 4ª séries, onde havia apenas estudantes surdos, e turmas de 5ª a 8ª séries, mistas, com ouvintes e surdos, contando com a presença de um intérprete. Notava-se que mesmo na sala só para surdos, o professor não aplicava uma metodologia própria para surdos e não utilizava boas estratégias, o que contribuía para que os surdos não demonstrassem interesse suficiente pelo que lhes era ensinado, e não ocorrendo a aprendizagem. Os próprios professores ouvintes tinham mais oportunidades e espaço em relação aos professores surdos, ou seja, os ouvintes tinham mais acesso às informações e condições mais favoráveis para fazer entender suas ideias. Muitas vezes, uma conversa ou a exposição da opinião de um colega surdo, era interrompida dificultando a ação dos funcionários surdos.

Pude perceber na FCEE, um fato que continuo constatando em outras instituições escolares: a falta de jogos didáticos surdos que tornassem e tornem as aulas mais interessantes aos estudantes surdos. Não raro, aconteciam, também, discrepâncias entre os alunos, pois alguns que aprendiam mais eram sempre solicitados e os que tinham mais dificuldades ficavam um pouco de lado.

Como mencionado, anteriormente, a regulamentação da Lei de Libras veio em 2005. Dentre várias questões, foram estabelecidas diretrizes para a educação de surdos, numa perspectiva bilíngue, em que a Língua de Sinais é a língua de instrução e o Português escrito, a segunda língua. O entendimento desse fato é importante para a pesquisa, uma vez que instituída uma educação bilíngue, os professores deveriam fazer uso de metodologias e materiais didáticos para o ensino dos estudantes surdos.

Permanecendo em minha trajetória pessoal, esse decreto instituiu, também, o curso de Letras-Libras/EAD, que teve sua primeira turma ofertada em 2006 pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, na qual tive o privilégio de estudar. O curso de licenciatura discutia, estudava e mostrava pesquisas de metodologia de ensino na educação bilíngue. Na ocasião, ocorreram trocas de experiência muito ricas entre surdos e ouvintes que, em sua maioria, estavam no curso paralelo, o Bacharelado em Educação e Interpretação.

Como acadêmica do curso de Letras-Libras, durante o estágio de ensino de Língua de Sinais como primeira língua¹², percebi, e ainda hoje percebo, que é frequente, nas escolas que atendem estudantes surdos, a falta de jogos didáticos surdos, principalmente jogos que sejam

¹² Língua Brasileira de Sinais, como primeira língua, ou seja, L1, significa que os usuários dessa língua são os surdos, enquanto que, como segunda língua, ou seja, L2, os usuários são ouvintes, já que para estes a primeira língua é o Português.

capazes de deixar os conteúdos culturais expostos, claros e compreensíveis e que também tornem as aulas “gostosas” e divertidas.

Paralelamente ao curso Letras-Libras, cursei pós-graduação, de 2008 a 2010, no Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina - CEFET-SC¹³ na cidade de São José. Esta turma era formada por surdos e ouvintes que realizavam trocas de experiências muito ricas e, com isto, tive oportunidade de dar continuidade na minha construção de conhecimentos. Minha orientadora foi a professora, mestre e surda, Gisele Rangel.

Meus interesses de pesquisa e atuação profissional sempre foram voltados para a educação, por isso em 2013 prestei exame seletivo para o Mestrado em Educação no PPGE/CED da UFSC, sendo aprovada juntamente com a colega surda Jaqueline Boldo, o que me possibilitou maiores discussões e reflexões sobre os aspectos aprendidos, relacionando com a Língua de Sinais e os surdos. Dessa forma, a minha experiência como professora, ao longo dos anos, é que me motivou a desenvolver o tema dessa pesquisa de mestrado que se intitula: “Do jogo didático ao jogo didático surdo no contexto da educação bilíngue: o encontro com a cultura surda”.

2.2 Alguns registros antigos e interessantes de uso de jogos didáticos surdos

Procurei algumas histórias de três professoras surdas que por mais de 30 anos trabalharam em escolas para estudantes surdos. E também criaram, adaptaram e traduziram jogos didáticos surdos. O objetivo foi de acrescentar a história de experiências passadas a esse processo. Incursionar sobre as experiências e valores que os professores surdos adquiriram, na prática, para sua vida profissional no correr dos anos, foi meu objetivo. Convidei muitos professores de mais idade, para relatar suas vivências. Abaixo seguem suas histórias. Não identifico as autoras; por questões éticas, apenas coloco números.

Professora surda 1 - tenho 53 anos de idade e há 30 anos trabalho na educação de surdos e ensino de Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS como primeira e segunda línguas. Já trabalhei em diversas escolas como: Associação de Pais e Amigos dos Surdos de Curitiba – APASS e Centro de Reabilitação “Sydney Antonio” – CRESA, lecionando para todas as faixas etárias. Atualmente, sou professora do curso de Letras-Libras oferecido pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Sempre utilizo muitos jogos e brincadeiras

¹³ Atual Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC.

em sala, pois acredito que assim os alunos maximizam o aprendizado e a aula não se torna cansativa. Comecei a usar jogos e dinâmicas para o ensino de Libras a partir de 1975. Tenho magistério e trabalhei em diversas escolas ensinando surdos. Nesse período, não havia muitos locais para se comprar materiais didáticos em Libras. Assim, eu tinha que criar materiais para minhas aulas, tais como: jogos, recortes, pinturas, desenhos e dinâmicas. Além da falta de materiais, não existia também todo aparato tecnológico que existe hoje. O computador não era acessível e, dessa forma, eu tinha que fazer tudo manualmente, usando materiais recicláveis, sucatas, o mimeógrafo (uma máquina copiadora usada na época), dentre outros recursos. Essa foi minha rotina por muitos anos. Justamente por essa minha trajetória, é que amo fazer criações desse tipo de material e, hoje, sou professora de Produção de Materiais Didáticos em Libras na UFSC. Nesses anos de trabalho, nunca trabalhei em uma escola bilíngue, isso porque a proposta de educação bilíngue é nova, em se tratando de Educação de surdos no Brasil. Além disso, as próprias pesquisas, também, são recentes. Era Comunicação Total o método que se utilizava naquela época. Esse período era baseado na busca de recursos linguísticos para a comunicação com os alunos surdos. Eu mesma, nesse período, já procurava sempre usar a Língua de Sinais com meus alunos. A partir de todas minhas experiências relatadas é que percebo que o uso de jogos e de brincadeiras em sala de aula tem um grande valor. Com aulas elaboradas por meio desse tipo de atividade, percebo que as crianças se sentem muito mais motivadas e interessadas para aprender o conteúdo. Uma das minhas estratégias didáticas mais interessantes consistia em levar para a sala de aula uma grande sacola com alguns objetos. Sempre que eu entrava com essa sacola, as crianças ficavam agitadas e bastante curiosas para saber o que havia dentro. No transcorrer da aula tirava cada objeto, um por um, e ensinava os respectivos sinais relacionados aos objetos em Libras. Os materiais para fazer esse tipo de construção, podem ser comprados em lojas de R\$1,99 ou o professor pode se valer de materiais recicláveis. Com essas maquetes, eu ensinava os Classificadores em Libras para meus alunos; os sinais; narrativas e etc. As crianças aprendiam de uma forma divertida. Certamente, era uma experiência enriquecedora. Existem várias maneiras de se criar jogos. Muitos deles podem ser elaborados por meio de adaptação ou por tradução. Dependendo do seu objetivo, o professor precisa estar atento e ser capaz de identificar nos jogos o grau de diversão. Às vezes, o que acontece é que existem jogos onerosos e que não são tão interessantes e atrativos, enquanto outros mais simples, conseguem prender a atenção das crianças de uma forma incrível. Particularmente, gosto

muito de criar, inovar e variar minhas atividades em sala, principalmente, para que as aulas não se tornem monótonas.

Professora surda 2 - tenho 52 anos de idade, e experiência de muito tempo. Trabalhei 15 anos com alunos surdos na Escola Municipal São José, em Guarapuava, no Paraná. Tenho experiência, sou professora surda e leciono Língua de Sinais para alunos surdos. Sim, com os anos eu fui aprendendo com os alunos surdos como eles devem aprender visualmente e em sinais. Foi uma experiência muito boa e gratificante porque percebia que os alunos estavam se desenvolvendo e aprendendo muito com a Libras. Cada professora surda sente, vive a experiência visual e como tal ensina em Língua de Sinais, também tive experiência, por exemplo, contando história usando o jogo didático para alunos surdos, porque eu percebi que os alunos aprendem visualmente, com muito material visual. Com isso, fiz muito material visual para os alunos surdos poderem se desenvolver. Já com a experiência na história na educação bilíngue, o material que eu adaptava tinha palavras em Português também, eu achava importante a Libras como L1 e depois o Português como L2. E aprendiam muito bem. Também já trabalhava na educação bilíngue, tenho interesse pelo lúdico, por isso, por que as crianças surdas aprendem visualmente. Com os jogos elas aprendem mais rápido e é um método prazeroso de ensinar, desperta mais interesse em aprender. E também acredito ser importante a relação entre os professores surdos e os jogos didáticos. O professor surdo é fundamental para o desenvolvimento da subjetividade da criança surda, pois é um modelo para ela. E os professores surdos têm muita criatividade para fazer e adaptar os jogos didáticos em Libras. Eu sou professora surda, faço adaptação dos jogos didáticos no ensino em Língua de Sinais para alunos surdos, sempre fiz jogos e atividades adaptados. Pegava um jogo ou uma atividade dos ouvintes e adaptava com desenhos e sinais em Língua de Sinais para que os surdos aprendessem mais. Acho mais importantes os produzidos (gráficas, revistas, lojas e internet), é muito interessante, pois são feitos com qualidade, único problema é que esses jogos, às vezes, vêm com sinais próprios da região de origem. Também importantes são os produzidos manualmente, na falta de materiais didáticos prontos, o jeito é criar e adaptar os de Português. Muitas vezes eu fazia xerox e colocava os sinais, pintava e colocava num papel mais duro, era muito bom, pois eu os criava conforme a necessidade do aluno surdo.

Professora surda 3 - tenho 50 anos e tenho experiência no ensino de crianças surdas, pois trabalhei com alunos surdos durante oito anos na Escola Municipal Arlete Rosa Castanho e no Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES, ambos no Rio de Janeiro. Acho importante produzir novos jogos sim, de acordo com as necessidades dos alunos. Minha experiência como professora surda no ensino de Língua de Sinais para alunos surdos vai desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Tive alunos que não sabiam Libras e outros que sabiam pouco. Trabalhei com eles, ensinando a eles a Libras com diversas estratégias. Foi uma experiência gratificante poder ajudar aqueles que são iguais a mim. Já usei alguns jogos didáticos, pois como os surdos captam o mundo através da visão, os jogos são visuais e trabalham melhor o cognitivo. Tenho experiência com educação bilíngue, usei a Língua de Sinais e a Língua Portuguesa que vinha nos materiais, mas lembrando que a Libras é a primeira língua do aluno surdo, meu foco maior sempre foi na Língua de Sinais. Tenho interesse pelo lúdico, porque o lúdico ajuda o aluno surdo a aprender, a memorizar através do visual. Utilizei vários jogos didáticos, inclusive fiz adaptações de alguns jogos, como jogo de memória com desenhos e figuras de sinais. Acredito que todos os jogos são válidos, inclusive os produzidos (gráficas, revistas, lojas e internet), criados (jogos inéditos e diferentes), adaptados (jogos existentes adaptados para Libras) e traduzidos (Português / Libras), pois podemos adaptar cada um segundo a realidade dos alunos. Pois sabemos que cada aluno tem uma especificidade. Acho importante também produzir novos jogos manualmente, de acordo com as necessidades intelectuais dos alunos, com o objetivo de desenvolver melhor sua aprendizagem.

2.3 Tenho interesse pelo jogo didático surdo

Tenho interesse nos jogos didáticos surdos, principalmente aqueles a serem usados por estudantes surdos, ou seja, na educação bilíngue, desde 2005 quando trabalhava no IATEL. Gosto das atividades de criar, adaptar e traduzir jogos didáticos surdos. Também gosto de usar os jogos com atividades didáticas.

Percebi diferente interesse dos estudantes em relação aos conteúdos culturais dos jogos, nas atividades com os jogos didáticos surdos. Eles proporcionam mais aprendizagem e melhor interação na educação bilíngue, com relação à cultura surda e à identidade surda.

Sou professora surda e a interação com os estudantes surdos é importante. Principalmente Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio de

surdos, a necessidade do jogo didático é grande. Isto leva o professor surdo a depender da falta de jogos didáticos surdos e a desperdiçar o tempo de planejamento das aulas com os jogos como didática aos conteúdos em Língua de Sinais. Daí é necessária a prática para criar, adaptar e traduzir as atividades para os jogos didáticos que induzem a brincadeiras e, por meio delas, a elementos culturais.

“O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos.” (BRASIL, 1998, p. 210).

O lúdico que acontece na educação bilíngue, mediante a atividade de recrear pelo jogo didático surdo, desperta o interesse dos estudantes surdos para acompanhar as atividades propostas pelos professores surdos e aproveitar o que é ensinado. O professor surdo usa os jogos didáticos surdos e as brincadeiras com os estudantes surdos, despertando o gosto pela vida, pelo estudo, pela aprendizagem com artefatos da cultura surda e da identidade surda.

Estudantes com defasagem na educação bilíngue, e também na aprendizagem, sentem vontade e são estimuladas a aprender. Os estudantes surdos ao chegarem à sala de aula, na primeira atividade já se lançam sobre os jogos didáticos surdos, independente do professor surdo. Eles entendem, sentem prazer e aproveitam muito no momento da aprendizagem, desenvolvendo de maneira melhor os objetivos cognitivos pensados pelo professor para eles. No espaço da aprendizagem, os estudantes extravasam, no lúdico, os sentimentos de acesso ao conhecimento.

Necessariamente, o lúdico contribui para a adequada interação entre os estudantes surdos. As trocas de aprendizagem, a participação nas várias atividades com os jogos didáticos surdos, despertam sempre novos conhecimentos e também criatividade e liberdade. Os alunos percebem que existe oportunidade de prazer nos jogos didáticos, e que, com o lúdico, são despertadas experiências interativas em Língua de Sinais, mesmo colocando em desenvolvimento sua experiência visual pela cultura surda. Portanto, é válido os professores surdos efetuarem as buscas pelos jogos didáticos surdos para que os estudantes surdos tenham sua própria experiência no processo de construção e na prática do conhecimento. O criar, adaptar ou traduzir os jogos didáticos surdos, é um aspecto importante, pois, consegue uma construção de valores para o processo de ensino-aprendizagem.

Em consideração às relações com a história da produção do jogo didático surdo, a produção em imagens, em Língua de Sinais, alfabeto manual, *SignWriting*, desenho ou foto

de sinais e palavras em Português mediante o brincar, motivam a comunicação e transmissão histórica dos aspectos culturais para a educação bilíngue, na aquisição do desenvolvimento inerente a todos os humanos, pelos desafios de brincar e compreender.

CAPÍTULO III

*Nesta perspectiva,
o jogo não é o fim, mas o eixo
que conduz a um conteúdo didático específico,
resultando em um empréstimo da ação lúdica
para a aquisição de informações.
(Kishimoto,1996).*

CONSIDERAÇÕES SOBRE JOGOS DIDÁTICOS

Os aspectos dos jogos didáticos remetem a várias teorias. O jogo didático surdo, como processo, requer experiência, ideias, emoções e valores, movimenta toda uma ação dos professores e acompanha os estudantes, despertando o lúdico, o prazer pelo brincar. Estes dados são achados importantes para o desenvolvimento cognitivo do estudante surdo, construído pelos jogos didáticos surdos. A pesquisa já desenvolvida na Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio, em parceria com o uso dos jogos didáticos, elencam vários autores tais como Cabral (1998), Amorim (2005), Carneiro (2011), Kishimoto (2011, 2013), Brougère, (2013), Dantas, (2013) e Wanderley (2015).

O específico na educação bilíngue se sobressai, principalmente pela necessária utilização, dentre os materiais didáticos, do jogo surdo em seu método do trabalho, visto que desperta o interesse dos estudantes surdos. Os diferentes tipos de jogos didáticos surdos oferecem valor pelo seu uso na educação bilíngue, nas atividades sobre a vida, a cultura e a identidade surdas.

Refletir sobre o teórico, ou seja, olhar o jogo didático surdo que está sendo elaborado pelo professor surdo, em comparação com os demais jogos didáticos e sua atuação no espaço lúdico e no brincar do estudante surdo, leva ao início da prática nas atividades. Na relação de ensino-aprendizagem, os conteúdos, para a aquisição de conhecimento, são tão importantes quanto o brincar com os jogos didáticos surdos.

Neste sentido, minha pesquisa assume importância, pois procura entender os objetos dos jogos didáticos surdos e também sua criação, adaptação e tradução na educação bilíngue. Ela está voltada para os vários jogos didáticos surdos, seu poder de comunicação, o prazer que despertam e as diferenças culturais surdas.

Assim, acredito que o trabalho com os jogos didáticos estimula a autoestima e a formação das opiniões. No momento do conhecimento e das atividades eles são imprescindíveis, bem como seus elementos culturais criados, adaptados ou traduzidos pelo

professor surdo, que favorecem o brincar e o lúdico, e a sua interferência na vida e na educação bilíngue.

3.1 Relações de aprendizagem com jogos didáticos na prática do professor surdo

Quando nos deparamos com a Educação Infantil e Anos Iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio, da educação bilíngue, já sentimos necessidade de usar materiais didáticos. Entre os materiais, o jogo proporciona a aquisição de conhecimentos importantes e contribui, também, para o processo de comunicação e para o desenvolvimento cognitivo, principalmente quando existe uma motivação para a prática e o aprendizado. A estruturação e o planejamento, mediados na criação, adaptação e tradução dos jogos didáticos surdos para a educação bilíngue, de modo interdisciplinar¹⁴, é de grande relevância para o aprendizado.

Brougère (2013) no início de seu artigo, afirma:

“Toda uma escola de pensamento, retomando os grandes temas românticos inaugurados por Jean-Paul Richter e E. T. A. Hoffmann, vê no brincar o espaço da criação cultural por excelência. Deve-se a Winnicott a reativação de um pensamento, segundo o qual, o espaço lúdico vai permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: “Se brincar é essencial, é porque é brincando que o paciente se mostra criativo”. Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio de realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real.” (BROUGÈRE, 2013, p. 19).

Brincar é essencial para este autor. Brincando se adquire cultura. O uso dos jogos didáticos é essencial para estudantes na aquisição de elementos culturais.

Mesmo que os diferentes usos dos jogos didáticos tenham importância para a educação bilíngue em atividades disciplinares, a maioria das escolas os utiliza pouco, por falta de conhecimento. Saliento que muitos estudantes surdos podem desenvolver sua capacidade cognitiva por meio de jogos específicos. A estes chamamos jogos didáticos surdos, pois possibilitam o desenvolvimento da aprendizagem, o conhecimento de vocabulários pela Língua de Sinais, o *SignWriting*, por imagens, alfabeto manual e por vários sinais ou palavras que são contextualizados com o apoio na cultura surda.

A experiência cultural adquirida pelos estudantes surdos, em suas tentativas e interações, pode proporcionar o desenvolvimento de novas ideias e a sua criatividade. É

¹⁴ Entendemos como jogos a serem usados nas atividades das diferentes disciplinas, ou seja: Português, Matemática etc.

importante perceber que pelos jogos didáticos surdos pode ser criada uma relação entre a aprendizagem e a comunicação cultural.

As características específicas e especiais da escola bilíngue são para preparar os surdos para a vida, como fala Costa (2002):

“Segundo essa concepção, trata-se de um processo educativo cujo ponto fulcral reside no fortalecimento do diálogo e da negociação com vistas à capacitação para a participação política nas mais variadas arenas sociais, sejam elas institucionais ou não.” (COSTA, 2002, p. 97).

Se as escolas sofrem com a escassez de materiais e jogos didáticos surdos, é tarefa dos professores criar, com base teórico-metodológica, esses recursos para o seu uso cotidiano em sala de aula, com o objetivo de oferecer aos estudantes surdos o conhecimento pela interação que esses materiais proporcionam na Língua de Sinais. Os alunos, certamente, iriam ter mais satisfação diante de atividades desenvolvidas nas diferentes disciplinas, por meio desses jogos com identidade cultural. Dantas refere que “toda a atividade da criança é lúdica, no sentido de que se exerce por si mesma” (2013, p. 113). Então seria mais interessante a aprendizagem dos conteúdos, por eles, mediante o jogo didático surdo, também para a sua compreensão de modo geral e sua comunicação em Língua de Sinais.

Kishimoto (2013, p. 57) refere que “enquanto filósofo do período romântico, Froebel acreditou na criança, enalteceu sua perfeição, valorizou sua liberdade e desejou a expressão da natureza infantil por meio de brincadeiras livres e espontâneas”.

Existe uma relação entre os jogos didáticos surdos e o processo de ensino-aprendizagem. O jogo é importante auxiliar na construção de conhecimento para os estudantes surdos e o desenvolvimento de sua expressão específica. Se o objetivo, o foco, for a liberdade de expressão, os jogos didáticos surdos proporcionam, ao estudante surdo, brincadeiras livres e espontâneas que o levam a compreender que o que é proposto, além da aprendizagem dos conteúdos, se tornar mais apropriado, o que ajuda a relacionar os jogos didáticos surdos com os conteúdos da aprendizagem. Então, os professores surdos intercalam materiais didáticos surdos, entre eles, o jogo didático surdo, e o processo de ensino melhora a oferta de educação bilíngue nas escolas bilíngues ou de inclusão¹⁵ e/ou públicas.

¹⁵ A diferença entre educação bilíngue e a inclusiva reside no fato de que a educação bilíngue usa a Língua de Sinais como língua de instrução e a Língua Portuguesa é ensinada como segunda língua, após a aquisição da primeira. A educação inclusiva usa a Língua Portuguesa como língua de instrução e pode ou não ter ajuda da Língua de Sinais, sendo esta usada pelo professor ou pelo intérprete.

Para o professor surdo, subsidiar a educação bilíngue com os jogos didáticos surdos, que compreendem os conteúdos culturais, requer envolver a prática da aprendizagem ao conhecimento, nas atividades disciplinares com os aspectos atrativos como sentimentos e interesses, promovendo o encontro com a cultura surda.

A minha experiência com os jogos didáticos utilizados na educação bilíngue, foi de escassez destes jogos. Desta forma tive dificuldades em trabalhar o lúdico com meus estudantes surdos. No momento, aqueles jogos didáticos feitos em fábrica, quase todos seguiam a cultura ouvinte. Os jogos com identidade cultural e objetivo pedagógico bilíngue eram mínimos. Estes jogos didáticos surdos têm que ser criados, adaptados ou traduzidos de forma específica para os surdos. Sobre os jogos didáticos surdos, alguns conteúdos relacionados com a identidade cultural, podem ser seu foco como: o ensino em Língua de Sinais como primeira língua, a aprendizagem do Português como segunda língua, a aprendizagem de outros conteúdos específicos da educação bilíngue, o desenvolvimento social etc.

Então, em relação à utilização dos jogos didáticos é importante encontrá-los para os estudantes surdos. É importante nas escolas bilíngues, que o professor surdo tenha boa quantidade de jogos didáticos surdos. Eles servem a vários objetivos no tocante aos aspectos cognitivo, de motivação e criatividade. Servem, também, como atividade interdisciplinar. Para os estudantes surdos, a aprendizagem aparece nas atividades dos jogos didáticos surdos, e isto reflete uma experiência de mais interação e diversão, levando-os a valorizar a si mesmos.

O jogo didático, em seu uso, requer planejamento e conhecimento na educação. Segundo Kishimoto (2011),

“a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.” (KISHIMOTO, 2011, p. 42).

No processo pedagógico, fazer uso dos jogos didáticos, no ensino bilíngue, requer estratégias para criar mais destes jogos, nos seus vários momentos de criação, adaptação e tradução. Abro aqui um espaço que pode servir a outra pesquisa: a criação do jogo didático surdo no espaço tecnológico. Depende do empenho dos professores surdos fazer e criar, na tecnologia, o jogo didático surdo. E o espaço tecnológico tem todas as características necessárias para favorecer, e muito, a criatividade em todos os aspectos dos jogos didáticos

surdos. Mas hoje, nas escolas de surdos, o uso do jogo na tecnologia depende da existência de verba para tal. Em geral, só na sala de informática há internet, limitando o acesso aos jogos didáticos surdos pela via da tecnologia.

Fazer jogos didáticos surdos, estimular a fazê-los e continuar a usá-los, estimula a motivação dos estudantes surdos para participar do processo de ensino-aprendizagem. Aos estudantes surdos dá oportunidades, uma vez que os jogos motivam e estimulam para a brincadeira e as demais atividades. Os jogos didáticos surdos já trazem as diferenças sociais em relação aos jogos dominantes ouvintes, que são a cultura, a identidade e a comunidade surdas. São o mundo da experiência, o momento do desenvolvimento e o produto do criar a atividade lúdica que valorizam o ensino.

“Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliares da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. Um mesmo objeto pode adquirir dois sentidos conforme o contexto em que se utiliza: brinquedo ou material pedagógico.” (KISHIMOTO, 2011, p. 14).

Diferentes atos pedagógicos podem ser realizados com os jogos didáticos surdos. São importantes para a formação na Pedagogia, bem como no curso de Letras-Libras. Cada professor surdo deve adquirir conhecimentos destas teorias propagadas por Kishimoto. E é também importante a aquisição de conhecimentos sobre a interação das atividades lúdicas do jogo pedagógico surdo como auxiliar no ensino e na participação dos estudantes surdos no processo de educação.

A graduação, no ensino pedagógico e na Letras-Libras/EAD ou Presencial, deve levar esse conhecimento para a prática dos professores surdos. Deve-se, na medida do tempo disponível, trabalhar a metodologia que ensina os conteúdos e o aprender por meio da ação lúdica, e também o uso do jogo no ensino. Há tipos diferentes de jogos que podem ser usados nos conteúdos do currículo de educação bilíngue para atender as crianças surdas. Para Kishimoto a rejeição do jogo é evidente.

“O uso de brinquedos e jogos destinados a criar situações de brincadeiras em sala de aula nem sempre foi aceito. Conforme a visão que o adulto tem da criança e da instituição infantil, o jogo torna-se marginalizado. Se a criança é vista como um ser que deve ser apenas disciplinado para aquisição de conhecimentos em instituições de ensino acadêmico, não se aceita o jogo.” (KISHIMOTO, 2011, p. 14).

Acredito que é necessário estudar o jogo didático como material imprescindível para a educação em geral, bem como para a educação bilíngue. A criança aprende o lúdico pelo jogo didático e o professor tem mais motivação didática para transmitir o conhecimento usando este recurso.

3.2 Os jogos com identidade cultural

De acordo com Wanderley (2015), o ensino em um ambiente de Língua de Sinais, ou seja, na educação bilíngue se presta à invenção, adaptação ou tradução de jogos didáticos surdos. Segundo fala a autora:

“Preservando a cultura do povo surdo através dos conhecimentos em Língua de Sinais, associa-se a criação em escrita de sinais, desenvolvendo-se as adaptações ou as produções diferentes [...], que sejam respeitadas as diferenças culturais e sociais para participar no mundo sem limitações.” (WANDERLEY, 2015, p. 33).

A participação dos estudantes surdos não apresenta rejeições pessoais por estarem juntos para brincar com jogos culturais. Podem aprender e participar na brincadeira e brincar nas atividades com os jogos didáticos surdos que contêm Língua de Sinais, imagens, sinais, *SignWriting*, Língua Portuguesa, alfabeto manual, expressão facial e corporal, objetos, sementes, sinais com imagem e outros aspectos, bem como as regras próprias dos jogos didáticos surdos.

O uso de significados culturais pode fazer com que estes sinais expressem a aprendizagem pelos aspectos dos jogos didáticos surdos na educação bilíngue. Os estudantes surdos também podem brincar e procurar diferentes jogos que satisfaçam a aprendizagem, por exemplo: alfabeto manual com Português, sinais com expressão facial e corporal etc. E também procurar por jogos, às vezes, esquecidos no fundo do armário, mas que têm ligação com significados que ajudam na aprendizagem e no desenvolvimento propostos pelo professor, objetivando a aquisição de conhecimentos.

Estas atividades, para os estudantes surdos, provam que há diferentes jogos e que estes podem ser ampliados na área da educação bilíngue, visto que o estudante surdo pode participar, brincar e criar brincadeiras a partir da orientação dos professores. Em qualquer que seja o tema a ser ensinado, pode-se perceber a lógica dos objetivos dos jogos didáticos surdos. Estes levam facilmente à questão da cultura surda, promovem interação entre os estudantes surdos na troca do conhecimento, facilitado pelos objetivos dos jogos. Perlin (2004, p. 75)

comenta que: "cultura é agora uma das ferramentas de mudança, de percepção de forma nova, não mais de homogeneidade, mas de vida social, constitutiva de jeitos de ser, de fazer, de compreender, de explicar". Portanto as atividades com os jogos didáticos surdos, na educação bilíngue, se constituem, para os estudantes surdos, em expressão da natureza cultural. Este pressuposto cultural sempre motiva os contextos, por meio dos jogos didáticos surdos. O aspecto mais importante é que os estudantes surdos muito aprendem na construção e desenvolvimento, na aquisição do letramento e de outros conhecimentos. Os jogos didáticos surdos nas suas várias formas possibilitam várias brincadeiras, ou seja, várias atividades.

Em relação aos jogos didáticos para os estudantes surdos, pode haver diversos tipos de atividades nas diferentes disciplinas com os jogos. Aprender a própria cultura dos surdos nas brincadeiras, compreender com os jogos didáticos surdos, o uso dos objetos culturais, dos sinais e signos visuais, bem como sentimentos de pertença ao povo surdo, além do prazer da convivência e da experiência entre estudantes surdos.

Com os jogos didáticos surdos, os estudantes podem aprender a fazer todas as atividades disciplinares, bem como, se inteirar em movimentos, já que a comunicação despertada pelos jogos motiva a comunicação entre surdos e ouvintes na educação bilíngue que utiliza os jogos didáticos surdos, abrindo caminho para se integrarem nas brincadeiras, estimulando o prazer de interagir entre si e com os outros.

A pesquisadora Klein (2004), em seu trabalho, fala o que segue:

[...] podemos pensar em afirmação, reconhecimento, respeito à cultura surda num contexto de desenvolvimento produtivo no qual os sujeitos devem estar constantemente "abertos" a adaptarem-se às novas, constantes e infundáveis exigências. (KLEIN, 2004, p. 83).

Percebe-se que a cultura surda pode também estimular os estudantes surdos a acompanhar os jogos didáticos surdos nas imagens, nos objetos, nos aspectos culturais. Os jogos didáticos surdos trabalham com os objetos necessários, que sempre estimulam a construção do brincar e das brincadeiras, trazendo elementos culturais próprios aos surdos, ou seja, à experiência visual. A ligação parceira dos jogos didáticos surdos com a cultura surda estimula mais o aprendizado e a aquisição de competências diferentes como a abertura, interação e a adaptação frente às novas exigências.

Os professores surdos tendem a criar novos jogos didáticos surdos, sendo que estes jogos tornam-se diferenciados, como os jogos de regra, em Língua de Sinais ou em outros aspectos culturais. E também podem aprender, com o jogo didático surdo, a abertura para

novas estratégias frente às necessidades contemporâneas de presença da cultura surda na educação bilíngue. A didática do jogo pode conceituar-se naquele conjunto de comportamentos, atitudes e valores de que o professor surdo se utiliza e, segundo o qual, consegue aproximar o estudante surdo do conhecimento em qualquer disciplina, com aqueles procedimentos usados formalmente no ensino.

O desafio colocado ao professor surdo, na educação bilíngue, é perceber como acontece o envolvimento de cada um dos estudantes surdos na cultura surda para que ele possa apoiá-los com as especificidades inerentes, promovendo situações de envolvimento e interação entre os estudantes que favoreçam a identificação e ampliação do seu repertório cultural, maximizando suas aprendizagens.

A programação didática na educação bilíngue deve privilegiar, ainda, atividades que envolvam a visão, o tato, ou seja, as habilidades motoras surdas. Destituído da audição, o surdo deve sentir que seu desenvolvimento se dá pela visão. Como os professores surdos trabalham com objetos culturais concretos como imagens, Língua de Sinais, expressão facial e corporal, exploração do espaço, é essencial que o professor surdo dê prioridade ao uso de recursos visuais. Segundo Campello (2008), em relação aos recursos visuais:

[...] a modalidade viso-espacial, como um dos recursos visuais, é defendida pelos sujeitos Surdos-Mudos na perspectiva de uma política visual da Língua de Sinais como um conjunto de experiências culturalmente produzidas. Experiências sociais relativas à utilização dos referenciais visuais da própria Língua de Sinais e individualmente apropriadas pelo sujeito. (CAMPELLO, 2008, p. 112).

Importante para a educação bilíngue é a motivação por meio do ‘brincar’ do estudante surdo, utilizando materiais didáticos surdos em sua diversidade. E, entre estes, estão os jogos didáticos surdos como prática de aprendizagem. Mediante o jogo didático surdo, a escola apresenta alternativas voltadas às necessidades linguísticas e culturais dos estudantes surdos, promovendo estratégias que permitam a inclusão e o desenvolvimento da aprendizagem, bem como da Língua de Sinais como primeira língua.

Os diversos jeitos de proporcionar o uso do jogo didático surdo aos estudantes surdos dependem das decisões político-pedagógicas adotadas pela escola. A escola assume uma política em que o ensino cultural passa a ser negociado e exercitado no espaço de ensino.

3.3 Os professores surdos e os jogos didáticos surdos

Os professores surdos têm uma tarefa importante, pois são os transmissores da cultura surda aos seus alunos. Eles especificam o necessário para os estudantes surdos, na mediação da aprendizagem proporcionada pela educação bilíngue, na oferta de Língua de Sinais ao natural e na comunicação da experiência visual. Reis (2006), em sua dissertação de mestrado, exemplifica que o professor surdo não é modelo para o estudante surdo, mas a identificação viva do “jeito de ser surdo”, por meio do qual o estudante surdo subjetiva a si mesmo.

O papel dos professores surdos, com o perfil de surdos, possibilita a identificação ao estudante surdo na sua formação para o futuro. Na educação bilíngue, o professor surdo é alguém muito especial. Ele apresenta o diferente em relação aos ouvintes, ou seja, as habilidades¹⁶ necessárias, pois, como ninguém, conhece a própria língua em seu perfil nativo. O mundo dos professores surdos é o mundo da cultura surda e usa a Língua de Sinais como primeira língua, que deve ser também a do estudante surdo. Ao ensinarem para estes estudantes, fica evidente sua interação pela comunicação, de forma rápida e acessível. Desta forma, ficam facilitados a aquisição do conhecimento pelo surdo, com vistas ao aprender, e também da cultura e da identidade surdas, e mesmo o acesso ao povo surdo, nos aspectos sociais e linguísticos. Em resumo, a presença dos professores surdos na educação bilíngue se apresenta valiosa.

A formação pedagógica dos professores surdos para atuarem na educação bilíngue está deixando muito a desejar. Em pouquíssimos espaços ele encontra formação para atuar como professor e para a criação, adaptação ou tradução dos jogos didáticos surdos. Ele entende o mundo da visão, mas nossas universidades não trabalham com isto, trabalham no mundo da audição. Então, como ele vai criar, adaptar ou traduzir o jogo didático surdo? Precisa entender de imagem, conhecer o que há de material para os jogos, bem como aspectos cujo objetivo está na aquisição do conhecimento pela Língua de Sinais, nas experiências visuais e na cultura surda. Isto é imprescindível.

Também em direção a isto, notamos que, como refere Vieira-Machado (2012), a possibilidade da criação de jogos didáticos surdos para a educação bilíngue vai acompanhando a evolução desta e se processando de forma simples e tangível entre professores surdos:

¹⁶ Não se trata de uma rejeição do professor ouvinte nem a afirmação de que este não contribui à educação bilíngue ou não utilize com competência o jogo didático surdo. Muito pelo contrário, o professor ouvinte tem outras especificidades possíveis que validam seu papel na educação bilíngue.

“Seus conceitos sobre a educação dos surdos, sobre o sujeito surdo vão sendo moldados a cada percurso formativo em que se engaja, mas principalmente os subjetivam e influenciam diretamente na perspectiva bilíngue que vai sendo configurada.” (VIEIRA-MACHADO, 2012, p. 20).

A formação do professor surdo na universidade não pode ser como a de qualquer professor, nem como dos professores ouvintes que não conhecem a cultura surda. Sua formação precisa ser bilíngue, ou seja, que acompanhe a pedagogia cultural surda. Para atender aos estudantes surdos o professor surdo está em dificuldade. Esta dificuldade pode ser a Língua Portuguesa com seus textos e muitos outros aspectos. Como é uma formação sem visual didático e cultural, então, a proposta de formação para a educação bilíngue leva a aprendizagem, tanto para os estudantes surdos como para o professor surdo, na ligação com os jogos didáticos surdos.

Como o professor surdo vai lidar com a Língua Portuguesa? Como vai lidar com o material didático de outra cultura, sem tratar da visualidade? Como vai possibilitar aos estudantes surdos o entendimento por meio dos jogos didáticos surdos? Como vai preparar suas aulas fazendo a ligação dos conteúdos com a cultura surda? Esta e inúmeras outras questões pedem formação bilíngue, não somente aos professores surdos, mas também aos professores bilíngues. A formação bilíngue deixaria melhor a interação entre os estudantes surdos e em relação a outros professores bilíngues, bem como quanto à mediação da experiência e da aprendizagem. Faria progredir a aquisição de conhecimentos da Língua de Sinais e os aspectos que envolvem a atuação cultural e identidade surda, bem como a atividade em torno dos jogos didáticos surdos na educação bilíngue. No espaço do trabalho, ofereceria aos jogos, maneiras de desenvolvimento em ambiente real.

Ainda hoje é evidente a falta de currículo, documentos e espaços para a formação de professores surdos, para o trabalho com o jogo didático surdo, em sala de aula e nos diferentes contextos interdisciplinares. Faz-se necessário que sejam apresentados caminhos teórico-metodológicos eficazes para atuação nas escolas bilíngues. É importante que a formação do professor surdo contenha um currículo bilíngue para que quando os jogos didáticos surdos sejam abordados, aspectos concretos da cultura surda, como a identidade e a modalidade visual da Língua de Sinais, em seu aspecto nativo sejam considerados. Não descartamos que haja no Brasil, em algumas regiões, professores surdos já formados, trabalhando com estudantes surdos no ensino da educação bilíngue e que utilizam jogos didáticos surdos

produzidos por eles mesmos, a partir das intensas experiências vivenciadas. Tais jogos, no entanto, poderiam ser melhores com a ajuda da formação continuada.

É necessária a pesquisa e a formação sobre metodologia didática cultural bilíngue no Brasil. Devem ser observados os caminhos iniciais da formação bilíngue¹⁷ para professores surdos, pois eles é que ensinarão os estudantes surdos. Ao observar o currículo bilíngue que está sendo usado nos debates para implementação da formação em educação bilíngue de surdos, nota-se que muito desse currículo parte de outros aspectos, que não da cultura surda. A precaução inicial é visível. No entanto, prefiro como diz Larrosa¹⁸ (2013):

“No entanto, ao mesmo tempo, continuo firmemente convencido de que a educação tem a ver com construir sujeitos que sejam capazes de falar por si mesmos, pensar e atuar por si mesmos. Não diria tanto em ser os donos de suas próprias palavras, porque as palavras não têm dono, mas sujeitos que sejam capazes de se colocar em relação com o que dizem, com o que fazem e com o que pensam. Eu não estou certo de que isso seria autonomia. Mas sei que continuo firmemente convencido de que a educação, se é emancipadora em algum sentido, tem a ver com dar às pessoas, a capacidade de pensar por si mesmas.” (LARROSA, 2013).

Essa é uma preferência que se revela na mediação e na relação que se estabelece na educação bilíngue, porque é por meio desse acesso que se tem a autonomia proporcionada. Aprender o uso de jogos didáticos surdos possibilita o conhecimento da cultura surda pela comunicação, o que pode colaborar no planejamento e na elaboração de vários tipos de jogos didáticos surdos, estimulando, nesse processo, a autoestima e a aquisição da autonomia de estudantes surdos.

A formação para a elaboração de jogos didáticos surdos, a fim de subsidiar a educação bilíngue, deve motivar e partir da reflexão dos professores surdos no processo de construir a prática. Devem ser considerados, também, como objetivos dos professores surdos, o perfil próprio de cada estudante surdo na escola bilíngue, e a interação no trabalho com eles. E ainda Jorge Larrosa (2013) refere: “outro automatismo no discurso contemporâneo é que a escola tem que dar conta das condições particulares de cada criança, trabalhar com tudo aquilo que as condiciona e as determina”. A escola precisa se voltar às necessidades do estudante surdo. É importante pensar as produções, a formação dos professores surdos, a prática pedagógica e a existência de materiais didáticos para atender as condições particulares dos estudantes surdos, em qualquer lugar, nas escolas bilíngues e de inclusão (estaduais e

¹⁷ Na atualidade, iniciativas sobre formação de professor bilíngue estão iniciando debates em relação a implementação desta formação. O Instituto Nacional de Educação dos Surdos – INES e o Instituto Federal – Campus Bilíngue de Palhoça - SC tem feito iniciativas no sentido.

¹⁸ Jorge Larrosa, em entrevista à repórter do Portal do Aprendiz, Camila Caringe, 2013.

municipais). A necessidade maior é o conhecimento acerca de cada estudante surdo, e isto depende do conhecimento de seu perfil, da sua vida, da sua história (família, amigos, parentes). É preciso perceber se o estudante surdo é responsável, se tem boa comunicação com a família; como é a relação entre pais e filhos. Também importa saber o grau de comunicação em família: algumas se comunicam em Língua de Sinais, outras pouco sabem se comunicar em Língua de Sinais, outras não admitem ou não tem o mínimo conhecimento da Língua de Sinais. A escola e os professores surdos precisam conhecer estes aspectos iniciais para poder estabelecer uma didática de trabalho com o estudante surdo, mediante o jogo didático surdo. É necessário conhecer para poder se servir de objetivos ao usar o jogo como instrumento para: tranquilizar, amenizar a ansiedade, controlar a agitação no caso do estudante se mostrar bravo, calmo, tímido etc. Isto significa atingir e estimular seu nível inteligente. O interagir do professor surdo com o jogo didático surdo também possibilita a avaliação dos conhecimentos de cada estudante surdo em relação ao acompanhamento dos jogos didáticos e lúdicos como também no brincar, no desenvolvimento da comunicação em Língua de Sinais e a aprendizagem junto ao professor surdo tende a melhorar.

A construção da aprendizagem leva-me a perceber as várias atividades que os jogos didáticos surdos podem fazer acontecer, em diferentes maneiras no processo de construção. Os estudantes surdos, no momento da experiência, adquirem conhecimentos para serem depois colocados como motivação de sua subjetividade ao longo da vida. O papel da educação bilíngue no desenvolvimento dos estudantes surdos na cultura surda, e em outras etapas de conhecimento, deve desenvolver a produção do jogo didático surdo que estimula sempre organização de atividades, criatividade, autonomia, interação no cotidiano.

O professor surdo deve sempre fazer de seu próprio criar, adaptar ou traduzir o jogo didático surdo, mediante uso da produção manual ou de *powerpoint*, *word*, recortes, impressos em xerox e encadernações. Por meio da prática, desenvolve-se a ideia de ter os jogos didáticos surdos sempre à mão, e aumenta, de forma concreta, a busca por fazer crescer o montante dos jogos ao gosto dos estudantes surdos. Isto concorre, facilitando a aprendizagem e contribuindo com a aquisição maior e mais estimulante, que é objetivo de aprendizagem. Temos também que observar a responsabilidade de cada professor surdo quanto ao tempo de planejamento dos jogos didáticos surdos e de outros materiais necessários nas atividades, para que os jogos possam aguçar o interesse dos estudantes surdos. Os professores surdos que se dedicam, na prática cotidiana, a estimular o ensino para os estudantes surdos, valorizam-se na atividade pedagógica e se sobressaem na prática de ensino.

Sobre os conteúdos dos jogos, podem ser em Língua de Sinais, em figuras, em sinais, em imagens, em *SignWriting*, em vocabulário ou alfabeto manual, e devem responder à necessidade momentânea. A ligação dos jogos didáticos surdos, e seus aspectos lúdicos, com o contexto de aprendizagem e o conhecimento motivam as observações da realidade de aprendizagem e indicam melhores caminhos. Cada professor surdo assume seu jeito na organização prática das atividades, com os materiais didáticos e com criatividade.

Os jogos didáticos podem ser de dois tipos: os jogos produzidos industrialmente e os jogos produzidos manualmente (criados / adaptados / traduzidos), destinados a acompanhar a aprendizagem e o desenvolvimento da aprendizagem visual do estudante surdo. Os jogos produzidos industrialmente, como os jogos digitais presentes na internet, é outro campo em que o professor surdo precisa se aventurar. O ruim é que a maioria das escolas, hoje, não possui espaços informatizados para a prática destes jogos. Pensa-se, para um futuro próximo, que as escolas bilíngues optem por estes materiais importantes para a aprendizagem.

A relação inicial de interação dos professores e estudantes surdos, bem como a percepção de que estes, na aprendizagem, têm diferentes gostos e níveis culturais, evidenciam a importância do planejamento dos momentos de atividades com os jogos didáticos surdos. Não se pode propor uma atividade errada aos estudantes surdos, pois o objetivo é estimular o desenvolvimento social. Não se pode propor a um estudante surdo a mesma atividade que a outro, se ele não tem aquisições culturais para acompanhar o desenvolvimento do jogo. Um estudante surdo que vem do interior não tem a mesma carga cultural que um estudante surdo que vem da cidade e já tem contato cultural com outros estudantes, com tecnologia digital e de espaços sociais. Kishimoto (2013), ao perceber tais relações entre os estudantes e os jogos, propõe o que segue:

“Porque estamos iniciando esta discussão através da crítica das teorias de estágios de desenvolvimento? Porque elas fundamentalmente pré-concebem como deverá ser o processo de desenvolvimento da atividade lúdica na criança. Ou seja, elas fazem o professor acreditar, e esperar, que todas as crianças, em determinadas etapas, tenham o mesmo processo de desenvolvimento. Onde o professor deveria estar descobrindo como cada criança brinca, que tipo de brinquedos e jogos que gosta etc., emergem em seu lugar, as respostas prévias que as diferentes teorias apresentam como sendo o brincar da criança ou as elaborações que os adultos propuseram a respeito dela.” (KISHIMOTO, 2013, p. 160).

Na educação bilíngue encontram-se aspectos onde o objetivo da aprendizagem para os estudantes surdos visa ampliar cada experiência mediante os jogos didáticos surdos; acompanhar o sentimento, o interesse pelo jogo, o brincar no desenvolvimento de todas as capacidades humanas: afetivas, cognitivas, lúdicas, criativas, comportamentais, motoras etc.

Os estudantes surdos se mantêm em atitude curiosa para o conhecimento mediante os jogos didáticos surdos. Senti isto em meu contato, minha experiência. Senti o quanto é mais gostoso brincar com os estudantes surdos, a fim de compreender as diferentes propostas dos professores em relação à realidade e às atividades produzidas. Estes têm relação e criam os desafios nas práticas educacionais da educação bilíngue.

Sendo o jogo didático surdo, um material muito especial aos estudantes surdos para facilitar a comunicação em Língua de Sinais e para que adquiram outros conhecimentos, faz-se necessário o apoio aos professores surdos com materiais e outros recursos como a tecnologia da informática. A partir disto, eles terão apoio para perceber e repetir os jogos a seu modo.

É importante que os jogos didáticos e lúdicos sejam escolhidos de forma coletiva, pelos estudantes surdos, pois podem influenciar no planejamento. E os professores surdos podem captar melhor a ideia e apoiar na criação, adaptação ou tradução de novos jogos. Os estudantes surdos sabem combinar os jogos de que gostam e já têm como certos, sabem como brincar e lidar com conteúdo que segue a aprendizagem e vai transformar o momento em prazer lúdico.

3.4 Criar, adaptar ou traduzir jogos didáticos surdos

Os jogos didáticos presentes na educação bilíngue e na formação de professores surdos, para o ensino com atividades didáticas, revelam a necessidade de se ter estratégias sobre o conhecimento, sobre como criar, adaptar ou traduzir os jogos didáticos surdos para o ensino dos estudantes surdos. É importante que se tenha já no ensino superior, ou no local de trabalho, contato com outros professores também surdos, a fim de estimular a produção e o uso de jogos didáticos. Infelizmente, ainda que existam esses materiais, são poucas as publicações sobre eles, elas são muito restritas. No caso dos professores surdos que atuam no ensino bilíngue, por exemplo, torna-se importante também o contato com outros surdos que produzam jogos, de modo que assim possam desenvolver o interesse pelos mesmos. Portanto, valorizar essas estratégias didáticas de criar, adaptar ou traduzir jogos didáticos para a cultura surda é interessante, o que pode também se concretizar nas buscas em sites, dicionários, dentre outras fontes que possam proporcionar o aprendizado.

Conforme já foi dito, há dois tipos de jogos didáticos: os produzidos industrialmente, como aqueles feitos em gráficas, vendidos no mercado, aqueles constantes em revistas e livros e aqueles provenientes da internet, muitos em aplicativos. Vamos a eles:

- a- criados (jogos inéditos e diferentes);
- b- adaptados (de jogos existentes);
- c- traduzidos (de outras línguas ou culturas).

Outro tipo são os jogos produzidos manualmente pelos professores surdos que também apresentam semelhanças em seus elementos, sendo:

- a- criados (jogos inéditos e diferentes);
- b- adaptados (jogos existentes adaptados para a cultura surda);
- c- traduzidos (Português / Língua de Sinais).

No entanto, o que desperta o interesse por estes jogos criados, adaptados ou traduzidos pelo professor surdo é o elemento cultural, característico e específico, que o professor surdo imprime ao jogo didático surdo.

Vamos entrar agora nas atividades de criar, adaptar e traduzir em que o professor surdo exerce a escolha de jogos didáticos em geral e os transforma em jogos didáticos surdos.

A criação do jogo didático surdo é um momento que acompanha uma ideia, uma história, uma cultura. Por trás do jogo existe a ideia de utilizar o jogo, a fim de proporcionar o lúdico ao estudante surdo no processo de ensino-aprendizagem, bem como um processo de construção do conhecimento em cuja estruturação todos os materiais e os jogos pedagógicos são objetos. Então, o professor surdo acrescenta a estes, os elementos culturais que contêm a relação entre cultura e identidade surda e outros artefatos culturais. Estes artefatos dão ao jogo didático o lúdico para o trabalho na escola bilíngue. Cabral (1998, p. 43) atenta para a simplicidade destas criações: “Os professores podem criar jogos semelhantes a partir dos materiais com que as crianças estejam já familiarizadas, como feijões, castanhas, conchas, caixas de fósforos, pedrinhas etc.”. Notamos, aqui, que a criação destes jogos didáticos é simples. O que importa é a agregação de ideias, estratégias, regras do jogo e ainda o aspecto cultural que o professor surdo imprime. Já Albres e Saruta (2012) indicam que outros materiais podem ser usados na criação de jogos didáticos:

“Os materiais didáticos têm uma abrangência maior, já que se tornam codificações de experiências potenciais com recursos organizados para aplicação em unidades de trabalho. Podem ser desenvolvidos utilizando a tecnologia, como gravação de vídeos ou, mesmo, cartazes, folhas avulsas com atividades para compor o portfólio do aluno.” (ALBRES, SARUTA, 2012, p. 43- 44).

Ou seja, as tais criações podem, com uso de internet e outros instrumentos, constituir a criação de jogos mais qualificados, ou sofisticados, porém sempre com história, a ideia, as regras e o acréscimo do elemento cultural.

A importância de incluir os elementos culturais aos aspectos dos jogos didáticos contribui, como já dissemos, com o surgimento dos jogos didáticos surdos. Com isto, eles podem servir a vários fatores como: desenvolvimento da capacidade de raciocínio para os estudantes surdos, as experiências visuais e espaciais, contato com a cultura e identidade surdas, dentre outros. Isto permite que o foco do jogo didático surdo seja o mesmo da educação bilíngue. Desta forma, os professores surdos criam o jogo durante o processo de ensino-aprendizagem. E a mediação de seu espaço de trabalho faz com que criem aspectos lúdicos para os jogos didáticos surdos.

A importância do registro destas criações se faz presente, tendo em vista que tais jogos criados necessitam ser divulgados, disseminados e levados ao conhecimento de outros professores surdos.

Wanderley, em seu livro, registra alguns dos jogos criados por professores surdos, entre eles o jogo de boliche. O jogo criado consistia no uso de 6 garrafas plásticas (de refrigerante) onde se aplicaram números em *SignWriting* de 1 até 6. As regras do jogo são: colocar as garrafas em fila e jogar uma bola. Se cai uma garrafa o estudante surdo registra o número da garrafa em *SignWriting* no quadro. No caso de caírem duas, registra os dois números. Tal jogo se presta também para perguntar: que numero é este? E a partir daí fazer a adição, ajudando na formação do conceito de matemática. O jogo possibilita também que o estudante adivinhe palavras, cuja configuração da mão leva o sinal da garrafa que caiu. De tal jogo, segundo a autora, “foi pedida, diariamente, pelos estudantes surdos a sua repetição em sala de aula.” (WANDERLEY, 2015, p. 104).



Figura 1: Jogo de boliche. (WANDERLEY, 2015, p. 87).

Wanderley também cita Huizinga (2010), onde comenta sobre o jogo e sua potência de repetição.

“Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério.” (HUIZINGA, 2010, p. 13).

Esta colocação de Wanderley sobre a repetição de um jogo didático atesta o quanto um jogo criado por professor surdo tem valor como jogo cultural e como é um achado de valor para o estudante surdo.

3.5 Espaços entre adaptação e tradução do jogo didático

Entendendo o trabalho do professor surdo com o jogo didático surdo seguem algumas reflexões com alguns autores, entre eles, Bastin (1993), Carneiro (2011) e Amorin (2005), que discutem as diferenças entre a adaptação e a tradução, presentes no momento em que o jogo didático vai ser utilizado nos espaços da educação.

Para Carneiro, o ato de adaptar possui algumas implicações: “Adaptar jogos a partir da experiência de aprendizagem que se quer proporcionar e da cultura e características grupais” (2011, p. 38). Nota-se, então, que adaptar é modificar algo, ou seja, trabalhar este algo por meio da educação, proporcionar este contato para a aprendizagem com o jogo. No caso, trata-se de adaptar o jogo à educação¹⁹. Trata-se de uma diferença, quase a mesma, mas no sentido diferente da tradução.

A adaptação, como é entendida por Bastin (1993, *apud* Amorim, p. 477), trata-se de um “processo de expressão de um sentido e visa a estabelecer um equilíbrio comunicacional rompido pela tradução.” Logo a adaptação não é a tradução, não é a inclusão do aspecto cultural. É simplesmente, como no exemplo, pegar o jogo de boliche que está nos grandes jogos de campeonatos e adaptar para a educação. Quanto à tradução destes jogos está, como mostra Wanderley, em seu livro (2015, p. 105). Pela figura 28, Wanderley mostra o jogo de boliche com um processo de agregação de sentido, ou seja, aspectos de *SignWriting*. Esta agregação feita pela tradução faz do jogo de boliche um artefato potencial na cultura surda.

¹⁹ No caso de Carneiro, trata-se da mesma cultura, o que para a diferença cultural surda implica outros aspectos de tradução.

Notadamente, Gambier (1992, *apud* Amorim, 2005, p. 421), fala sobre fronteiras entre os significados de adaptação e tradução: “Nós as aproximamos, mas sem precisarmos sua fronteira, nem a relação entre elas” Entendo que a maior ou menor incidência da adaptação e da tradução do jogo depende de uma incidência de elementos racionais que ambos os jogos devem conter.

Parafraseando Amorim (2005) entendo que há uma aproximação entre a adaptação e a tradução de jogos didáticos surdos. A adaptação conserva algumas das formas do jogo didático e tem a liberdade de recriar, adicionar redundâncias e outros. Já a tradução, assume uma ruptura e um desequilíbrio em relação ao jogo, no conceito de presença de elementos culturais. “Tais procedimentos não são negativos, podem constituir um processo criativo de adaptação e da tradução.” (AMORIM, 2005, p. 79).

A tradução do jogo didático faz uma ruptura significativa. Isto é, rompe com as formas da cultura em que está constituído. Ou seja, para o caso da cultura surda, já não fica a cultura ouvinte, mas a cultura surda surge com toda sua força. A tradução na cultura surda, segundo Wanderley, é fundamentalmente diferente do original na cultura ouvinte. “A tradução de um sinal em Português é diferente, por isso é necessário ter a informação certa sobre a escrita” (2015, p. 138). Percebe-se que o trabalho de tradução proposto estabelece outros significados, com base na cultura e na língua que passa a focalizar. Então, veríamos os termos de fidelidade e liberdade em relação à cultura pela qual o jogo é traduzido.

Percebi desde muito, que alguns dos professores surdos não fazem adaptação e tradução dos jogos didáticos. Para estes professores surdos, as implicações destes procedimentos são referência à acomodação ou dificuldade diante da falta de conhecimento. Existem hoje, no mercado, jogos para ouvintes. Por falta de estratégia pedagógica, a maneira de ensinar na educação bilíngue evolui pouco, já que os temas de ligação dos jogos didáticos surdos e seus aspectos lúdicos no ensino influem no desenvolvimento social. Tal aspecto de não adaptação ou tradução implica no letramento visual e traz consequências culturais. Como falamos acima, tal procedimento também leva à escassez de jogos didáticos surdos com elementos de adaptação e de tradução.

Como tenho percebido também, a prioridade dos professores surdos em relação à produção visual do jogo didático, se refere à importância que esta assume para os estudantes surdos. Tais jogos são constituídos de elementos, necessariamente culturais, como o contato dos olhos, a aquisição da Língua de Sinais, a exigência de mais atenção, pela visualidade para os estudantes surdos. Estes são aspectos importantes para o conhecimento, na adaptação e

produção dos jogos didáticos surdos na educação bilíngue, em face da criatividade e as diferenças que ela possibilita no aspecto visual dos jogos. Diferentes jogos como o jogo de memória com animais, o jogo de dominó com frutas, o jogo de configuração de mão mostrando sinais, apresentam diferentes manifestações culturais. A identificação dos jogos com os objetos culturais volta como elemento no desenvolvimento para os alunos surdos, em produção de novos conhecimentos. Os jogos em seus aspectos assumem o objetivo a que se destinam, ou seja, o sentimento de bem aprender, ordenar suas ideias, os processos de produção de conhecimento.

3.6 O jogo didático surdo no ensino de Língua de Sinais para os estudantes surdos

O Decreto Federal nº 5626, de 22 de dezembro de 2005, declara que os alunos surdos devem ter uma educação bilíngue, na qual a Língua Brasileira de Sinais seja a primeira língua e a Língua Portuguesa, a segunda. Igualmente em, 25 de junho de 2014, a Presidente Dilma Rousseff sancionou a Lei PNE - Plano Nacional de Educação que inclui Escola Bilíngue para Surdos:

“Estratégia 4.7: Garantir a oferta de educação bilíngue, em Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS como primeira língua e na modalidade escrita da Língua Portuguesa como segunda língua, aos(as) alunos(as) surdos e com deficiência auditiva de 0 (zero) a 17 (dezesete) anos, em escolas e classes bilíngues e em escolas inclusivas, nos termos do art. 22 do Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, e dos arts. 24 e 30 da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, bem como a adoção do Sistema Braille de leitura para cegos e surdos-cegos.” (BRASIL, 2014).

Neste modelo, a Língua Brasileira de Sinais é a língua de instrução no sentido de que vai possibilitar o acesso ao conteúdo de todas as disciplinas, inclusive de Língua Portuguesa. Para isso, ela deve ser adquirida pelas/pelos estudantes surdos o mais cedo possível, o que, em geral, vai acontecer em todos os lugares onde houver surdos, principalmente na escola, preferencialmente na interação com professores surdos e todos usuários da Língua de Sinais. Quadros (2011, p. 17), falando sobre os estudantes surdos cita que: “(...) As crianças surdas, filhas de pais surdos, adquirem as regras de sua gramática de forma muito similar às crianças ouvintes adquirindo línguas faladas.” Na maioria dos casos, o estudante surdo adquire a Língua de Sinais na escola bilíngue, visto que são filhos de pais ouvintes.

Nos últimos anos, devido às pesquisas linguísticas e aos movimentos crescentes de reivindicação dos surdos pelo direito de usar a Língua de Sinais, observa-se uma preocupação

dos educadores por escolas bilíngues que possibilitem aos estudantes surdos, aprendê-la. A política de educação bilíngue se esforça em propiciar condições para que seus estudantes adquiram a Língua de Sinais cada vez mais cedo. Em relação a estes estudantes, alguns somente vêm para a escola bilíngue após passada a infância²⁰.

Então, sendo que a maioria dos estudantes surdos são filhos de pais ouvintes, não têm acesso precoce à Língua de Sinais e, com isto, podem ter atraso no desenvolvimento da aquisição de linguagem e como solução, se estabelece que a Língua de Sinais seja adquirida por estes estudantes, geralmente na escola, na interação com usuários da língua. E nesta interação, muitas vezes, os jogos são usados como material didático.

É fato, como já citado anteriormente, que muitas vezes, mesmo sendo usuários da Língua de Sinais, os professores surdos não têm experiência no ensino de Língua de Sinais com uso de jogos, por falta de formação adequada. Trago uma referência abaixo sobre a realidade do ensino de Língua de Sinais como primeira língua:

“[...] Nós já vimos que ensino da Língua de Sinais nas escolas brasileiras é muito recente. Embora existam professores surdos em algumas escolas de surdos já há alguns anos, suas atividades nem sempre estão relacionadas ao ensino sistemático da LIBRAS, muitas vezes atuando como coadjuvantes dos professores ouvintes regentes, localizados em turmas de Educação Infantil e Séries Iniciais. Em muitos casos, a atuação destes professores é limitada a aulas de Informática e Literatura [...]” (BASSO, STROBEL e MASUTTI, 2009, p. 16).

Podemos trabalhar os conteúdos preestabelecidos para o ensino de Língua de Sinais de forma agradável, satisfatória e eficiente, usando jogos didáticos surdos. Mas, para que isso aconteça é preciso que o professor surdo faça seu planejamento, priorizando a criação, a adaptação ou a tradução do jogo didático identificado à cultura surda. Pois é por meio dos elementos culturais que a aprendizagem dos estudantes surdos ocorre, a partir de questionamentos, com uma participação ativa por parte de todos.

Meu levantamento bibliográfico sobre os jogos didáticos surdos produzidos pelos professores surdos se constitui em um novo campo de pesquisas. A pesquisa iniciante, cita recortes apenas. Entre eles, Wanderley faz um pequeno recorte sobre a utilização desses jogos didáticos surdos. Da mesma forma, faz-se necessária a pesquisa sobre o que o estudante surdo adquire com o uso destes jogos, ou seja, conhecimentos e competências nas interações com seus pares.

²⁰ Preocupa-me, nesta dissertação, que o jogo didático surdo seja extensivo a estes estudantes surdos.

Considerando-se o aprendizado dos estudantes surdos em relação à Língua de Sinais, esses materiais didáticos, em especial os jogos didáticos surdos, são importantíssimos. Concorrem para a interação com o outro, ou seja, interação surdo-surdo ou surdo-ouvinte, e seja ela com crianças ou adultos, eles vão contribuir automaticamente, ampliando seu saber. Faz-se imprescindível que a escola bilíngue, por meio de orientações e planejamento organizados pela instituição para o ensino de Língua de Sinais, seja eficaz mediante programa de inicialização à educação bilíngue. Alguns tópicos para o uso do jogo didático surdo:

- atividades para aprender brincando, com os jogos didáticos surdos;
- investigar aspectos do ambiente que instigam a curiosidade do estudante surdo;
- cuidar de si e valorizar atitudes que contribuam para uma vida saudável;
- apropriar-se das linguagens que circulam em seu meio sociocultural;

Esta dissertação não traz, à discussão, a necessidade de se produzir jogos didáticos para o estudante surdo que vem à escola sem conhecer Língua de Sinais, mas percebe que este espaço é fundamental. O jogo didático surdo, exposto nesta pesquisa, pode contribuir também para o ensino da Língua de Sinais ao estudante surdo, bem como contribuir com os diferentes níveis educacionais e abordar a elaboração de jogos didáticos surdos. No capítulo 5 temos referências de alguns jogos didáticos para o ensino de Língua de Sinais.

As considerações sobre relações entre os jogos didáticos surdos elencaram alguns conhecimentos de importância para a educação bilíngue. Alguns conhecimentos captados a partir de experiências dos professores surdos com tais jogos, assumem significado no uso de estratégias, no momento em que aparecem o brincar, os aspectos lúdicos e as brincadeiras com os jogos, bem como os aspectos relacionados ao trabalho como a imagem no jogo, com seus valores, seu sistema de regras de qualquer jogo, a estrutura que especifica sua modalidade, por exemplo. O objetivo, no cotidiano da educação bilíngue, para a construção dos jogos didáticos surdos é também, com o brinquedo em sala de aula bilíngue, o de estimular os estudantes surdos. Ao criar o objeto lúdico em cada jogo e anexar a estes, artefatos culturais, se subsidia a educação bilíngue com a invenção do jogo didático surdo promovendo o encontro com a cultura surda. E nesta relação de valor, positivo para estudantes surdos, estão a criação, adaptação e tradução do jogo didático surdo. Sendo assim, o estudante surdo, em desenvolvimento, com características próprias, brinca e aprende a criar e ter liberdade com seus jogos didáticos surdos em construção, na educação bilíngue. Este aspecto assume uma relação de estrelato, de brilho para se compreender como o mundo dos jogos funciona na cultura e identidade surda.

CAPÍTULO IV

*Não estou me referindo a corpos surdos
que têm conhecimento de língua escrita e
têm bom conhecimento e se fazem usuários da mesma.
Estou me referindo aos seres surdos que podem até conhecer a escrita,
mas apenas a veem como letras pregadas em um papel ou em uma tela.
(VILHALVA, 2012).*

OS CAMINHOS DA METODOLOGIA

Tem-se necessidade de transformar em registro todo o percurso da metodologia de pesquisa. Os aspectos teóricos referentes, as entrevistas-narrativas da prática pedagógica dos professores surdos que organizam a realidade de seu trabalho, a elaboração de jogos didáticos surdos com os quais subsidiam a educação bilíngue e os aspectos da criação, adaptação e tradução destes. Estes são os aspectos mais importantes de uma relação de produção de jogos didáticos com o uso de elementos culturais no processo de interação com o estudante surdo.

Estão também registradas aqui, minha experiência necessária para a captação da realidade frente ao objetivo metodológico desta pesquisa e a real função dos professores surdos na produção dos jogos didáticos surdos em que o lúdico começa no espaço escolar.

A explanação metodológica é de grande importância para a pesquisa. Desse modo se consegue captar as práticas pedagógicas dos professores surdos no momento em que preparam atividades para a educação bilíngue e também, os conteúdos e as metodologias que utilizam: o criar, adaptar e traduzir, para a cultura surda, o processo cognitivo e a aquisição de novos conhecimentos.

Acredito ser possível que o trabalho de captar a metodologia motive no sentido de divulgar a realidade das práticas pedagógicas dos professores surdos, na educação bilíngue, no contato com o jogo didático. Para realizar essa pesquisa foram necessárias muitas análises sobre o jogo didático e também entender a negociação dos conhecimentos dos professores surdos. Esta pesquisa está vinculada às lutas do povo surdo na busca de encerrar a forma homogênea com que as práticas “ouvintistas” se impõem. Os professores surdos querem transformar sua prática, a partir de sua visão política para conseguir o espaço educacional dos estudantes surdos.

4.1 Construindo a metodologia

Durante a trajetória do mestrado a metodologia foi sendo construída e sendo adaptada. Finalmente, se mostrou solidificada em pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo com o uso de questionários, entrevista-narrativa, fotografia dos jogos didáticos surdos existentes (que podem ser criados, adaptados e traduzidos) e que são utilizados ou elaborados pelos professores surdos na interação didática com seus alunos usuários dessa língua. Tudo isto é possível, como atesta Bujes (2002):

“Tratava-se de extrair visibilidades como disse Deleuze (2000), de colocar novos focos de luz sobre as “coisas”, de aproveitar as cintilações novas, os clarões, os reflexos para ver ali onde antes tudo era certeza. Para isso foi preciso, a partir de uma massa de elementos, isolar alguns, pô-los em confronto, discutir suas possíveis interpelações, pensar sua pertinência, organizá-los em conjuntos.” (Foucault, 1977, apud BUJES, 2002, p. 31).

Portanto, passando pelos diferentes aspectos, investi numa abordagem metodológica qualitativa. Nessa abordagem, é possível demonstrar como se realiza a descrição dos dados das pesquisas bibliográficas sobre jogos, culturas, bem como das estratégias de entrevista-narrativa, coleta, arquivamento por meio de fotografia dos jogos didáticos surdos, identificação e mapeamento das narrativas e reflexão.

Dentro da metodologia são importantes os conceitos de “cultura visual”, de “aquisição do conhecimento” e “ensino bilíngue” que contribuem para o desenvolvimento de diferentes tipos de jogos didáticos surdos. Esta pesquisa será elaborada também com o objetivo de incentivar a criação, adaptação e tradução de jogos didáticos surdos, bem como o uso destes materiais didáticos pelos professores surdos. Esse objetivo será buscado devido à importância dos jogos para os estudantes surdos, de modo a evidenciar a dinâmica que esses recursos criam em sala de aula, sua motivação e as possíveis adaptações que apresentam no contexto educacional.

4.2 Os caminhos da pesquisa

Com estes estudos sobre a teoria da importância do jogo didático surdo na educação bilíngue, a pesquisa segue envolvida em estratégias para a elaboração de jogos didáticos surdos para o ensino. Diante de algumas referências teóricas a respeito de jogos didáticos produzidos pelos professores surdos, foi necessária a delimitação dos caminhos da pesquisa.

Não podia eu passar pela área que requer elaboração do jogo didático surdo para o ensino de Língua de Sinais como primeira língua dos estudantes surdos, nem podia estender a produção dos professores ouvintes devido à amplitude de paradigmas. Constatei, que de fato, há uma premente necessidade dos professores surdos em elaborar jogo didático surdo nas disciplinas as quais licenciam, independente do nível educacional em que as ministram, haja vista a diferença linguística e percepção visual dos estudantes surdos na educação bilíngue.

Para tanto, como diz Bujes (2002):

“Pude fazer a escolha de ferramentas, criar sendas, refazer passos, buscar saídas, sempre que necessário, já que não tinha compromissos com uma metodologia preestabelecida, com estratégias ossificadas, com um trajeto fechado.” (BUJES, 2002, p. 30).

Os caminhos da metodologia aos poucos foram sendo traçados. Optei por simplificá-la devido ao tempo que o curso de mestrado dispõe. Veiga-Neto (2002) expõe, dando mais espaço a esta direção:

“No caso da Pedagogia, por exemplo, quando falamos em currículo e em didática, quando falamos sobre as funções da escola e os papéis dos professores e professoras, e assim por diante, não estamos falando sobre “coisas” que já estavam simplesmente aí, à espera daquilo que temos a dizer sobre elas.” (VEIGA-NETO, 2002, p. 43).

Portanto, os jogos didáticos surdos que estão postos, requerem que se entre em uma reflexão no sentido de trazê-los para discussão. Por isso o meu problema de pesquisa é: *Como os professores surdos, que atuam com os estudantes surdos na educação bilíngue, subsidiam esta modalidade de educação com a elaboração do jogo didático surdo?* Sendo assim, o caminho fica especificado: pela criação, adaptação e tradução do jogo didático para a cultura surda e a ser usado na educação bilíngue.

Para Bujes (2002):

“(...) a pesquisa nasce sempre de uma preocupação com alguma questão, ela provém, quase sempre, de uma insatisfação com resposta que já temos, com explicações das quais passamos a duvidar, com desconfortos mais ou menos profundos em relação a crenças que, em algum momento, julgamos inabaláveis. Ela se constitui na inquietação.” (BUJES, 2002, p.14).

Como caminho metodológico se apresentou uma rede temática, que se mostrou difícil. E, conseqüentemente, surgiram as seguintes perguntas que complementam o problema dessa pesquisa: Os professores surdos utilizam jogos didáticos surdos no processo de ensino bilíngue? As escolas facilitam aos professores surdos o acesso/aquisição dos jogos didáticos?

Os jogos didáticos voltados para os estudantes ouvintes podem contribuir na aprendizagem na educação bilíngue aos estudantes surdos? Os jogos didáticos produzidos pelos professores surdos ajudam na aquisição de conhecimentos na educação bilíngue? Quais tipos de jogos didáticos surdos são mais utilizados pelos professores surdos? Como professores surdos, que atuam com os estudantes surdos estão subsidiando a educação bilíngue com a elaboração de jogo didático surdo? Como o professor surdo elabora estes jogos didáticos surdos?

Diante disso, optei pela metodologia da entrevista-narrativa, conforme os autores abaixo:

“As entrevistas narrativas são infinitas em sua variedade, e nós as encontramos em todo lugar. Parece existir em todas as formas de vida humana uma necessidade de contar; contar histórias é uma forma elementar de comunicação humana e, independentemente do desempenho da linguagem estratificada, é uma capacidade universal.” (JOVCHELOVITCH; BAUER, 2002, p. 91).

Para Jovchelovitch e Bauer (2002), a entrevista-narrativa também prima pelo envolvimento do entrevistador que usa perguntas abertas. Por meio destas perguntas, o entrevistador estimula, encoraja, interage e torna prazeroso o momento da entrevista pela curiosidade em torno do outro na entrevista.

Por recomendação da banca de qualificação, elaborei um questionário com questões abertas que me permitiriam interagir com os professores surdos a serem entrevistados.

As questões da entrevista-narrativa estão em Anexos nesta dissertação, como número 1.

4.3 Os objetivos que nortearam a pesquisa

Os motivos que me levaram a propor esta pesquisa foram:

- observar os professores surdos no contexto da educação bilíngue nas séries iniciais dos Ensinos Fundamental e Médio, - como consideram os jogos didáticos surdos;
- a importância que dão à utilização de tais jogos;
- como criam, adaptam e traduzem esses jogos;
- como a metodologia dos mesmos contribui para o encontro com a cultura surda;
- e fazer o levantamento e a identificação de jogos didáticos surdos.

Sendo estes os objetivos de maior valor, seguiram-se outros como:

- compreender a importância dos jogos didáticos no trabalho com estudantes surdos;

- identificar quais os diferentes tipos de jogos didáticos surdos existentes nas escolas bilíngues;
- averiguar se os professores surdos têm autonomia para adquirir ou produzir diferentes tipos de jogos didáticos surdos;
- investigar se os jogos didáticos existentes hoje são suficientes para a educação bilíngue;
- fazer o levantamento de diferentes tipos de jogos didáticos surdos utilizados por professores surdos.

Acredito que a metodologia de trabalho é muito importante para fazer acontecer o desenvolvimento dos objetivos que se quer usar nesta pesquisa. E a captação direta das narrativas a respeito do trabalho dos professores surdos e bilíngues e de suas atividades pedagógicas, bem como mostras de seus trabalhos tornaram mais fácil elencar estes objetivos.

4.4 Nos espaços da pesquisa

A pesquisa de mestrado organizada optava pela visita às escolas bilíngues e pela coleta das narrativas dos professores surdos. Pedia, portanto, entrevista-narrativa com cada um dos professores. Não tinha conhecimento algum sobre as escolas bilíngues. Com a orientação das professoras Gladis Perlin, Karin Strobel e da, também colega e professora, Jaqueline Boldo tomei conhecimento da existência de escolas bilíngues existentes no Rio Grande do Sul. Por meio da internet, utilizando a ferramenta de pesquisa Google, identifiquei o endereço da Escola Helen Keller e também da Escola Coser, aproveitando para entrar em contato com ambas via e-mail. Houve demora em responderem a minha solicitação.

Atualmente, no Estado de Santa Catarina, não há educação bilíngue. Existe educação inclusiva com Atendimento Educacional Especializado – AEE e alguns professores surdos trabalham com métodos bilíngues. Daí a escolha recaiu, então, sobre as escolas gaúchas com educação bilíngue onde encontrei professores surdos usando os jogos didáticos surdos. Optei, então, pelas duas escolas que me foram indicadas, do Rio Grande do Sul, uma no município de Santa Maria, a Escola Estadual de Educação Especial Doutor Reinaldo Fernando Coser, e a outra, no município de Caxias do Sul, com o nome de Escola Municipal Especial de Ensino Fundamental Hellen Keller. Nessas escolas existe educação bilíngue apesar de não constar nos nomes. Dessa forma, os professores surdos ficaram selecionados para a pesquisa.

Os professores surdos da Escola Coser mostraram muito interesse nos jogos didáticos surdos como complemento do material didático-pedagógico. Eles trocavam jogos entre si para

as atividades didáticas e mostraram um repertório bastante grande de jogos didáticos surdos, como material pedagógico a ser usado na educação bilíngue.

A maioria dos professores surdos na Escola Hellen Keller não fazia uso de jogos didáticos surdos. E as estratégias pedagógicas de uso de material didático não envolviam jogos criados, adaptados ou produzidos que eram o meu interesse. Possuía jogos, sim, mas poucos, com o elemento cultural. Provavelmente, esses professores utilizavam outras estratégias de transmissão cultural na sala de aula, mas eu estarei me detendo aos jogos didáticos produzidos por professores surdos. Assim, a Escola Helen Keller não estará sendo incluída nas minhas colocações nesta dissertação.

Como a Escola Hellen Keller mostrou-se sem perspectivas quanto aos jogos didáticos surdos, lembrei-me de uma amiga, professora surda no AEE, atuando em uma escola regular no Município de Palhoça, em Santa Catarina, onde há estudantes surdos em inclusão. O que encontrei tratava-se de uma escola inclusiva, com uma professora surda, que utilizava jogos didáticos surdos como complemento do material didático. Estes jogos eram criados, adaptados ou traduzidos para uso pedagógico por ela mesma. A inclusão desta professora surda e seus jogos didáticos surdos em minha pesquisa se deu com vistas a divulgar esse rico repertório que me causou admiração.

Sendo assim foram três (3) os espaços de pesquisa, que me deram muitas informações sobre o jogo didático surdo. Sobre estes espaços, continuo a falar mais adiante.

4.5 Os percalços da pesquisa

Foram utilizados vários meios para o contato com as escolas: trocas de e-mails, mensagens por aparelho celular e ligações telefônicas. O diretor da Escola Coser é o professor surdo Jefferson Miranda. E o diretor da Escola Helen Keller é ouvinte, sendo ambos fluentes na Língua de Sinais. Somente foi possível agendar a visita a estas escolas de surdos com uso de intérprete. Então agendei para o dia 4 de maio na escola Helen Keller, e nos dias 5 e 6 de maio na Escola Coser, localizada em Santa Maria, no Rio Grande do Sul.

Apresentei-me às escolas com um documento que comprovava a veracidade da pesquisa de mestrado, que incluía meu nome e meu número de matrícula como mestranda pelo PPGE. Além deste, portava um documento de autorização para uso na pesquisa, dos dados coletados nas entrevistas-narrativas.

No dia 3 de maio, no domingo, eu e meu marido saímos de Florianópolis, de carro, para a cidade de Caxias do Sul para visitar a Escola Helen Keller. Chegando à cidade passamos a noite em um hotel, e na segunda-feira me apresentei para dar início às entrevistas.

Dos selecionados para entrevistas, quatro professores surdos estavam na escola Helen Keller. Pude colher as experiências práticas de cada um, vividas durante os anos de trabalho dentro das escolas bilíngues. As perguntas realizadas tinham como foco os jogos didáticos surdos que fossem criados, adaptados ou traduzidos.

Cada entrevista durou cerca de uma hora. Eles identificaram suas experiências distintas, registrando, cada um, sua maneira singular de atuar. Após a entrevista foram exibidos os jogos didáticos usados em sala de aula e explicado como era o uso, a metodologia e as regras de cada um. Foi identificada a presença de pouquíssimos jogos didáticos surdos criados, adaptados e traduzidos e com o elemento cultural. A maioria utilizava jogos prontos. Percorri o ambiente escolar. Muito bem proporcionado e planejado, e com muitos estudantes surdos, é de causar grande admiração. Na terça-feira finalizei as entrevistas e transmiti meu agradecimento por colaborarem com a pesquisa.

Na terça-feira à noite a minha viagem seguiu, e com aproximadamente três a quatro horas de duração, chegamos à cidade de Santa Maria. Por meio do dispositivo do *Google Maps*, do *Ipad*, encontramos um hotel para passar a noite.

No dia seguinte, pela manhã, fomos para a Escola Coser. Nesta escola existe uma influência muito forte da educação bilíngue. Eles usam a Língua de Sinais como língua de instrução. Quanto ao *SignWriting*, está incluso como língua de registro nas atividades didáticas, bem como nos jogos didáticos surdos. Tudo que é produzido pelos professores, é extremamente interessante. Os jogos são diferenciados de todos já vistos até então. Contêm imagens, vocabulários, sinais em escrita de sinais, letras em escrita de sinais, tudo com muita coesão. Existem seis professores surdos na escola. Um é o diretor e quatro foram entrevistados. Infelizmente um faltou, pois teve um problema de família, justamente este, que tinha mais tempo de experiência na escola. Falharam outras tentativas de contato via e-mail, *facebook*, *webcam* para recuperar a oportunidade desta entrevista.

A entrevista-narrativa com quatro professores surdos durou cerca de uma hora cada. Distintos os professores surdos e interessantíssimo o objetivo de cada jogo didático surdo. Eles usam a Língua de Sinais para se comunicar, mas no registro dos jogos, as letras são sempre em *SignWriting*. Ao finalizar todas as entrevistas, os professores aceitaram mostrar os jogos didáticos surdos por eles criados, adaptados e traduzidos. Registrei por meio de fotos e

filme. Obtive explicação sobre o nome de cada jogo e como funciona, na prática, sua estratégia pedagógica. É muito impressionante a maneira como utilizam o *SignWriting* com os estudantes surdos, para auxiliar na aquisição da linguagem. Os muitos jogos didáticos surdos que foram apresentados, e que coloco no Capítulo V, foram criados e adaptados manualmente ou traduzidos pelos professores.

A visita às duas escolas foi de grande valia para conhecer de que forma se aplica o conhecimento, usando estratégias de brincadeiras com conteúdo incluso. Na quarta-feira à noite retornamos para Florianópolis.

Por causa do pouco material sobre jogos didáticos surdos na Escola Helen Keller, entrei em contato com uma colega surda que trabalha na sala de AEE. O contato foi feito, inicialmente, com a diretora da escola e encaminhados por e-mail os documentos necessários para autorização da visita. Contatei por mensagens de celular, a professora surda, e marcamos a entrevista na cidade de Palhoça para o dia 30 de junho. É a única professora surda da escola e a entrevista-narrativa teve duração de quase uma hora e meia. Foram mostrados muitos jogos didáticos surdos que a professora fez manualmente, sozinha, ou contando com a colaboração e auxílio de uma professora ouvinte.

4.6 Inserindo as narrativas dos professores surdos

Os Estudos Culturais, no dizer de Hall (2003), não são apenas estudos sobre as culturas, “eles compreendem um conjunto de formações com suas diferentes conjunturas e momentos do passado” (HALL, 2003, p. 200). Portanto eles visam, na prática, fazer diferença no que dizemos sobre eles.

Nesse sentido elaborar levantamentos, entrevista-narrativa e identificação dos diferentes professores surdos, para captar os tipos de jogos didáticos surdos produzidos e utilizados por eles nas escolas de educação bilíngue, requer sondagem de espaços onde o ato se realiza.

Fischer (2002) refere que:

“se negamos a hipodissertação repressiva, se não nos contentamos em simplesmente bradar contra todos os poderes, muito menos em buscar a revelação da verdade mais verdadeira ou a magia das soluções para os tantos impasses e impedimentos vividos no campo da educação – sobre as mínimas práticas escolares, sobre os saberes que circulam no meio pedagógico, sobre as relações entre violência, aprendizagem e cotidiano, só para lembrar alguns temas que poderiam pautar nossas pesquisas -, é bem verdade que também não aceitamos a neutralidade de nossos gestos, de nossos estudos, de nossa posição política.” (FISCHER, 2002, p. 51).

Compreendemos que cada artefato que o professor surdo mostra, cada detalhe, cada prática que o professor surdo tem a relatar, se inserem como campo de pesquisa dos Estudos Culturais. Portanto, os passos necessários para pesquisa são a coleta através de narrativas sobre os jogos didáticos surdos, em alguma entrevista com os professores surdos, em espaços de educação bilíngue.

Perlin e Strobel (2006) citam estas narrativas como constituídas de significados de cultura surda:

“Cultura surda é constituída de significantes e significados, tal como é contada nas narrativas surdas. Vejamos alguns aspectos da cultura surda contidos nas narrativas surdas. Primeiramente, temos narrativas pedagógicas onde se enfatiza o jeito surdo de ensinar, onde se apela por estratégias de ensino visuais, transmissão de conhecimentos em Língua de Sinais, com presença de professores surdos.” (PERLIN e STROBEL, 2006, p. 34).

Por sua vez, Silveira (2005) refere a respeito das narrativas:

“Já quando falo em “narrativa”, estou entendendo-a como um tipo de discurso que se concretiza em textos nos quais se representa uma sucessão temporal de ações apresentadas como conectadas - de alguma forma – entre si, com determinados personagens ou protagonistas, em que haja uma transformação entre uma situação inicial e final e/ou intermediárias.” (SILVEIRA, 2005, p. 198).

Portanto, as narrativas em si são o tipo de discurso necessário para se ter presentes os personagens dos professores surdos, atuantes e sinalizantes nos espaços da pesquisa. Após as narrativas das entrevistas fiz também coletas de jogos usados pelos professores com auxílio de fotografias que estão colocadas no Capítulo V. Vi os tipos de jogos existentes, criados, adaptados ou traduzidos para estudantes surdos e seu uso na escola, como apoio didático. As perguntas que me motivaram durante a estadia nos campos de pesquisa ao coletar fotos de jogos didáticos surdos foram: quais os jogos produzidos pelos professores surdos e quais são suas finalidades; quais são os tipos e maneiras do uso desses jogos didáticos próprios para os estudantes surdos; quais são os valores que têm para essa criança no aprendizado; e, por último, se há formação desses professores surdos referente ao jogo didático surdo. Portanto, trata-se de um riquíssimo material que, com o tempo e para além desta dissertação, ficará a disposição para a pesquisa.

4.7 Participantes da pesquisa

Os sujeitos da pesquisa, das escolas por mim escolhidas, foram professores surdos de diferentes posições e subjetividades, pertencentes ao povo surdo. Não me importo aqui com o gênero, se eram homens ou mulheres, ou a posição em que atuavam, contanto que trabalhassem em educação bilíngue. Foram escolhidos por atuar de acordo com as posições culturais dos surdos. Isto é, eles se posicionaram culturalmente como surdos e em relação a ativismos²¹, ou seja, grupos em prol da Educação Bilíngue onde atuam.

Foram selecionados inicialmente dez (10) professores surdos, cinco (5) da escola bilíngue de Santa Maria, sendo quatro (4) professoras e um (1) professor. Quatro (4) professores surdos da escola de Caxias do Sul, sendo três (3) professores do sexo masculino e uma (1) do sexo feminino. E também uma (1) professora surda da sala de AEE em Palhoça. Todos os escolhidos atuavam no ensino bilíngue, sendo que a professora surda da Palhoça atuava em sala de AEE. As idades destes professores surdos variaram de 25 a 55 anos. Sei que não devia entrevistar a professora de Palhoça, pois não é uma escola bilíngue. Mas fazer o que, se ela trabalha de forma bilíngue?

Como disse acima, o tipo de material didático referente a jogos não é produzido pelos professores surdos da Escola Helen Keller. Não utilizei, portanto, nesta dissertação, as entrevistas destes professores surdos. O que segue abaixo consta da Escola Coser, de Santa Maria, e da escola da Palhoça.

Para a entrevista-narrativa feita em encontros individuais com os professores surdos, foi utilizado questionário previamente elaborado, com perguntas abertas. A entrevista foi filmada, já que os professores, sendo surdos, utilizam Língua de Sinais nas respostas. Esta foi a forma de registro para posterior identificação das respostas das questões.

Permito-me aqui relatar como fiz a identificação destes professores surdos, conforme usado no capítulo IV.

Nomeei os professores surdos de acordo com sua identidade, elencando assim:

Professor surdo A

Professora surda B

²¹ De meu ponto de vista o ativismo de alguns professores surdos não segue um conjunto de discursos, como faz o militante. Possui o papel de intelectual, é livre e influi na mudança. É diferente do militante que é também um intelectual e que segue ordens. O ativismo é de ordem de liberdade e não tem limites no que acredita como intelectual.

Professora surda C

Professora surda D

Professora surda E

No momento de colocar as narrativas no Capítulo VI, faço a colocação das narrativas dos professores surdos expostas no campo de pesquisa. Coloco-as na íntegra, sem comentar ou analisar, com a intenção de deixar o professor surdo (sinalizar) falar. Isto ajuda o leitor a perceber os espaços que podem gerar mal-entendidos em caso de análise. Entendo como importante demonstrar que prefiro que o professor surdo fale por ele, sem interferência de minhas análises sobre o que está contando. Apenas faço uma reflexão com ajuda de referenciais teóricos de autores que dominam o assunto.

4.8 Os caminhos do mapeamento com os dados da pesquisa

Chego finalmente ao momento da metodologia, de usar o mapeamento do *corpus* constituído pelas entrevistas-narrativas dos professores surdos. Sinto-me da mesma forma que Boldo (2015) quando refere, em sua pesquisa, a trajetória feita, idêntica à da minha dissertação: “A ação da pesquisa finalmente está por ser mapeada neste capítulo. Toda a trajetória pela teoria já está percorrida, a metodologia da pesquisa delineada e no presente capítulo está por vir uma reflexão final”. (BOLDO, 2015, p. 74). Das estratégias vou tratar no capítulo VI. A figura 2 contém o quadro do mapeamento do capítulo, ou seja, os paradigmas delineados a partir da identificação das entrevistas-narrativas.

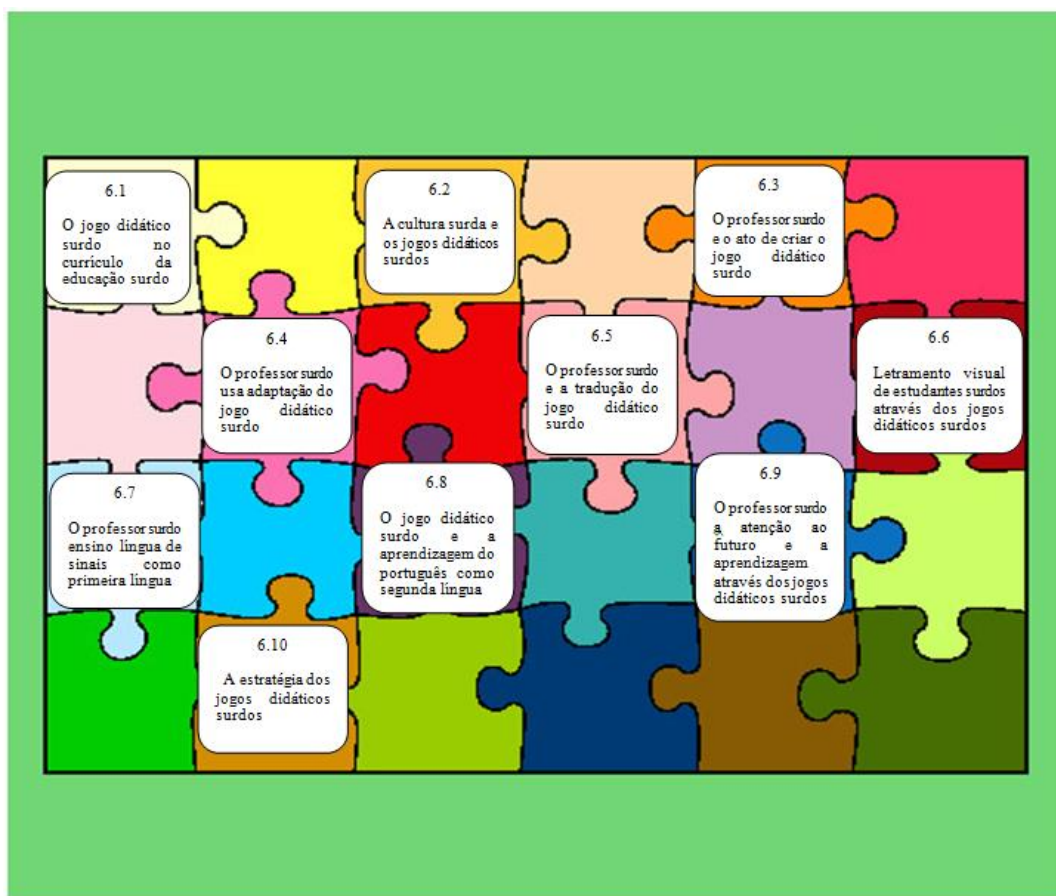


Figura 2: Esta figura em forma de jogo quebra-cabeça, está identificando como mapeei as entrevistas-narrativas no capítulo VI. O objetivo é de mostrar o mapeamento realizado com a identificação das narrativas constantes do *corpus* de pesquisa. Esta identificação das entrevistas-narrativas deu origem a cada paradigma incluído nas peças do jogo quebra-cabeça.

Fonte: <http://galeria.colorir.com/jogos/quebra-cabeça-pintado-por-barbie-1015947.html>

Ao transcrever as narrativas provenientes das entrevistas realizadas com os professores surdos, percebi que era importante identificar cada uma delas para fazer o mapeamento. Realizei a identificação das narrativas que mais se aproximam da temática de minha investigação, e pude perceber o quanto é realmente importante identificar estas narrativas, uma a uma. Identificar aqui significa ler uma por uma e dar destinos que serão, depois, paradigmas a serem colocados no mapa da pesquisa no capítulo VI, onde realizo o levantamento. Ao registrar as narrativas dos professores surdos, aponto que grande parte deles refere a questão dos jogos didáticos surdos como importantes para o conhecimento, isto é, para o uso na educação bilíngue.

Identificar, para levar ao texto, como são as narrativas dos professores surdos e como deixar os professores surdos falarem, dando ao tema a força que tem. É como está dizendo a pesquisadora Fischer (2002, p. 66): “operar com discursos e práticas”. E estes discursos e

práticas constantes nas narrativas querem fluir intensamente as narrativas dos professores surdos. Não tenho pretensão de analisar, mas de reunir as informações em paradigmas com a teoria deixando assim o discurso dos professores serem coerentes e dar curso ao que pretendo em meu foco de pesquisa.

A respeito do mapeamento relacionando como narrativas, diz a pesquisadora Biembengut (2000):

“O mapeamento faz-se presente desde coisas simples do cotidiano a complexas das mais diversas áreas do conhecimento. No cotidiano, por exemplo, fazemos mapeamento ao esboçar para alguém um caminho para se chegar a determinado lugar, constando distâncias, referências, tempos, ou ainda, ao relatar nossas histórias, nossas experiências, nossos tempos de vida significativos, resgatando os caminhos trilhados por nossos familiares, encontros e desencontros, cruzando tempos escolares, tempos de trabalho com pessoas, fatos e histórias.” (BIEMBENGUT, 2000, p. 2 - 3).

No momento em que uso o mapeamento, tenho em vista colocar as narrativas dos professores surdos de modo a dar curso com as diversas colocações deles a respeito do jogo didático surdo. Deste modo, coloco no papel o que tem a ver com o paradigma e com a pesquisa. Os paradigmas que eu escolhi estão identificados na figura 2.

Mapear as narrativas significa perceber as diferentes estratégias dos professores surdos envolvidos na atividade com os jogos didáticos surdos e com os estudantes surdos. É o espaço de registrar, conjuntamente, as experiências, as histórias pessoais, as lutas destes professores.

Neste caso, o mapeamento pode ser usado de forma a captar o conjunto de ações já identificadas, de professores surdos envolvidos na pesquisa. Isto permite reconhecer o trabalho didático e registrar seus trabalhos no sentido de subsidiar a educação bilíngue com jogos didáticos surdos promovendo o encontro com a cultura surda.

A pesquisa, “Do jogo didático ao jogo didático surdo no contexto da educação bilíngue: o encontro com a cultura surda”, delineada desta forma, possibilitou uma tomada de reflexão sobre uma série de temáticas que, a partir dela, ficaram expostas.

Estes temas provindos da identificação das entrevistas-narrativas, captadas na pesquisa, serão foco de tensão entre a teoria e a reflexão. Os temas já nomeados e que fazem parte do gráfico do jogo de quebra-cabeça, cuja gravura foi colocada no capítulo anterior, são: o jogo didático surdo como subsídio à educação do surdo; a cultura surda e os jogos didáticos surdos; o professor surdo e o ato de criar o jogo didático surdo; o professor surdo usa adaptação; o professor surdo usa tradução; letramento visual de estudantes surdos através dos

jogos didáticos surdos; o professor surdo ensina Língua de Sinais, a primeira língua; o jogo didático surdo e a aprendizagem do Português como segunda língua; o professor surdo está atento ao futuro da educação bilíngue; professor surdo: a aprendizagem através dos jogos didáticos surdos; a estratégia dos jogos didáticos surdos. Minha reflexão pretende entender cada mapeamento e deixar o pensamento correr.

Espero que as considerações aqui apontadas, e que constituem a metodologia para a construção da pesquisa, sejam válidas. Foi importante esta caminhada metodológica para atingir o professor surdo, captar suas estratégias de criar, adaptar e traduzir o jogo didático surdo, atividade esta que foi conseguida mediante a entrevista-narrativa.

A coleta das narrativas feitas na entrevista empregada e também a coleta de jogos, nessa dissertação, me permitem sentir que a pesquisa: “Do jogo didático ao jogo didático surdo no contexto da educação bilíngue: o encontro com a cultura surda”, está encaminhada e pronta para receber as temáticas de meus pesquisados professores surdos: os jogos didáticos surdos que se produzem a partir da cultura surda, ou seja: Língua de Sinais, diferença, identidade, narrativa e alteridade são uma realidade.

CAPÍTULO V

*A utilização do jogo
potencializa a exploração e a construção do conhecimento,
por contar com a motivação interna típica do lúdico”,
e, como disseram alguns dos alunos:
“com o jogo, a gente aprende brincando”.
(Kishimoto, 1996).*

OS JOGOS DIDÁTICOS SURDOS

Os jogos didáticos surdos são uma realidade. Criados pelos professores surdos que lhes imprimiram marcas culturais, é de onde parte a identificação dos jogos didáticos surdos. Estes jogos foram adotados pelos professores surdos que transmitiram, neles, sentimentos, pedagogia e valores que os distinguem e os tornam especiais nesta dissertação.

Sempre me interessei por eles, e sendo professora surda, os usei. E no contato com outros jogos didáticos surdos, produzidos manualmente por professores surdos, me apaixonei por eles e os trouxe para minha dissertação com permissão dos autores.

Os jogos didáticos surdos, em minha visão, são necessários, isto é, não podem faltar para a educação bilíngue, pois trazem valores, ideias e possibilitam aquisição de conhecimentos pelo brincar lúdico. Sua tarefa é, sem dúvida, dar prazer à aprendizagem e conduzir o estudante surdo à percepção mais prazerosa do conhecimento.

Trouxe estes jogos didáticos surdos para estas páginas, por meio da fotografia, o que significa apresentar, de forma visual, muitas informações. Os jogos estão organizados em duas sessões: os jogos da Escola Coser²² e os Jogos da Sala de AEE da Escola Professor Guilherme Wiethorn Filho. A escola Hellen Keller possui jogos didáticos, mas não entram na categoria, portanto não figuram aqui. A leitura desses jogos pode ajudar a visualizar o que é feito nas duas instituições participantes da pesquisa. Respeito a autoria dos professores surdos, citando sua identificação. Segue o trabalho destes professores para constituir o acervo de jogos didáticos surdos como subsídios à educação bilíngue. As explicações acerca deles foram traduzidas da Língua de Sinais, respeitando as expressões regionais. Como exemplo, estes professores usam Escrita de Língua de Sinais – ELS, no lugar de *SignWriting*, entre outros sinais regionais próprios.

²² Estas escolas referenciadas aqui já foram identificadas no Capítulo IV Metodologia, como constantes do local de pesquisa

Fiz este acervo de jogos didáticos surdos, respeitando as produções mostradas e acrescidas das narrativas de cada professor surdo entrevistado. A coleta de fotos que realizei e que, em sua maioria, faz parte deste capítulo, objetiva apresentar o que foi visual em minha pesquisa, o que se constituiu em coleta de material de jogos didáticos surdos para esta dissertação. Tinha em vista descrevê-los e também pegar elementos constitutivos, tendo a amostra em mãos. Isto tudo foi feito como forma de identificação e de transcrição das características dos jogos, e suas regras pedagógicas, que deram curso a esta pesquisa.

Espero que este capítulo sirva como incentivo à leitura sobre jogos didáticos surdos e à criação de muitos outros jogos surdos para subsídio à educação bilíngue e à melhoria do ensino. A seguir, apresento as escolas onde foram coletados os jogos e apresento cada jogo que foi criado pelos professores surdos que fizeram parte da pesquisa, por escola. Os jogos estão apresentados, introduzidos pelo nome da escola em cada subseção a seguir: 5.1.1 Escola Coser e 5.2.1 Sala de AEE da Escola Professor Guilherme Wiethorn Filho.

5.1.1 A Escola Coser e sua fachada

A Escola Estadual de Educação Especial Dr. Reinaldo Fernando Coser, foi inaugurada em 7 de março de 2011. A sua fundação foi possível graças ao ativismo da comunidade surda. É independente e atua na educação de estudantes surdos na educação infantil e nos ensinos fundamental e médio. Os termos ‘Escola de Educação Especial’ é exigência SECADI-MEC, mas esta escola não segue o método clínico-terapêutico e, sim, o método bilíngue de educação de surdos.



Fotos 1, 2 e 3: A Escola Coser, uma escola bilíngue. Vemos seu nome escrito em *SignWriting* e em Português.



Fotos 4, 5 e 6: Na entrada do prédio da Escola Coser, há o lindo símbolo de um olho e na menina deste, mãos. O *SignWrite* explica em palavras: Escola Coser, participação da cultura surda, autonomia, identidade e cidadania.

5.1.2 Jogo didático surdo Aonde você quer chegar?



Foto 7: Aonde você quer chegar?

O Professor Surdo A indica que este jogo funciona da seguinte forma: pergunta-se para uma estudante surda sobre o seu nome. A estudante procura, no tabuleiro com o alfabeto, as letras correspondentes. Por exemplo, o nome dela, Ana começa onde? No A e termina onde? E quais letras? Nesse caso, termina no A também. A estudante surda pega a peça e vai procurando as letras correspondentes a outros nomes. Neste jogo didático surdo os estudantes

surdos podem aprender a usar as letras em Português para aprender o *SignWrite*. Podem também ir raciocinando com que letras começam e terminam seus nomes. Assim consideram o nome inteiro e junto aprendem a escrita dos sinais e o Português. Eu posso fazer o sinal de “cachorro” e perguntar qual a palavra em Português. Então, peço para eles escreverem, utilizando, assim, o jogo e a escrita.

5.1.3 - Jogo didático surdo A configuração de mão em ELS



Foto 8: A configuração de mão em ELS.

O jogo A configuração de mãos em ELS é composto por cartões de cartolina da cor de preferência de quem confeccionar o jogo. São guardados em caixa média. Cada cartão configura os sinais *SignWriting*, bem como as respectivas indicações de posturas das mãos.

Neste jogo, o Professor Surdo A explica para que os estudantes surdos aprendam os elementos básicos da escrita de sinais como a orientação da palma da mão pelo sistema de escrita de sinais. São imagens com configurações de mão (em *SignWriting*). O estudante surdo é convidado a olhar para elas e perguntam-se quais os sinais possíveis de realizar com a determinada imagem/configuração. Por exemplo, nesta figura que tem a letra B, que compõe a configuração do sinal “amigo”, “casa” etc. Então interagimos nesta dinâmica em que o estudante é questionado e é levado a pensar nos sinais ao mesmo tempo, eles estão aprendendo *SignWriting*. O jogo também possibilita usar o sinal como um “jogo da memória” em que para o sinal “casa” são usadas duas configurações de mãos. Então, se pode pedir para que encontre a outra parte (outra imagem) igual para formar o sinal.

5.1.4 Jogo didático surdo Memória (com frutas)



Foto 9: Memória (com frutas).

O jogo Memória (com frutas) é composto por cartões de cartolina na cor branco. Cada cartão possui *SignWriting* da imagem determinada da fruta. São guardados em caixinha.

O Professor Surdo A explica sobre este jogo. É um jogo de memória constituído de escrita *SignWriting* com imagens de frutas. O jogo se presta ao letramento visual.

5.1.5 Jogo didático surdo Dominó de números em ELS

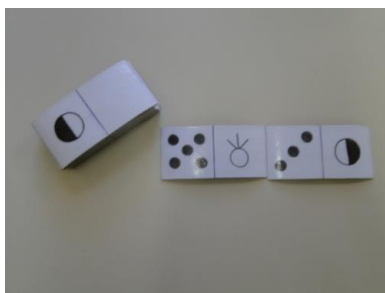


Foto 10: Dominó de números em ELS.

O jogo de dominó de números em ELS é composto por cartões de cartolina na cor branca. Cada cartão é uma peça de dominó e possui *SignWriting* de números. São guardados em caixinha.

Foi demonstrado pelo Professor Surdo A e é relativo ao ensino dos números, em que eles aprendem a somar, escrita de sinais (os números estão em *SignWriting*).

5.1.6 Jogo didático surdo: Narrativa em ELS



Foto 11: Narrativa em ELS.

O jogo Narrativa em ELS é composto por cartões de cartolina em formato de folha A4 com a cor azul. Cada cartão é plastificado. Cada cartão tem uma figura recortada de livro de história infantil. São guardados em envelope com identificação.

Este material didático denominado de Narrativa em ELS, pelo jogo Professor Surdo A, é constituído por imagens que contêm uma história em sequência, seja de ações ou dos clássicos da literatura infantil como os Três porquinhos. Um jogo onde o estudante surdo lê as figuras e produz narrativas em Língua de Sinais. Narra o que ele viu (em contexto). Este processo pede que cada estudante surdo tenha seu material para depois, cada um apresentar sua narrativa à turma toda. O jogo pode ser trabalhado com estudantes que apenas fazem a narrativa em sinais, ou com estudantes que conseguem escrever a partir dos sinais em ELS. Assume importância, principalmente porque ele desenvolve a sequência de fatos, a ordem em que as coisas acontecem em uma narrativa. Por vezes, o estudante surdo não consegue entender e respeitar a ordem dos fatos, ou seja, ele pula trechos misturando a ordem dos acontecimentos. Então, é necessário ensinar a ordem em que as ações aparecem para se entender como começa e narrar ou transcrever até o final.

5.1.7 Jogo didático surdo Amarelinha com números em ELS



Fotos 12 e 13: Amarelinha com números em ELS.

O jogo Amarelinha com números em ELS é composto pelo desenho de quadrados pintados com tinta azul na calçada da escola. Cada quadrado que compõe a amarelinha leva um número em *SignWriting* pintado com tinta branca.

Referente a este jogo, explica a Professora Surda B. Dá-se uma pedra numerada a cada jogador, para saber a ordem. O jogador que recebeu a pedra número 1 fica em pé, na frente da casa com o número escrito em *SignWriting* 1, também denominada “inferno”. Ele começa jogando a pedrinha na casa 1. Ela faz sinais invertendo a configuração da mão do número para o dedo indicador. Por exemplo: “prima”; “porque”; “churrasco”. Os jogadores avaliam se os sinais estão corretos. A seguir, a configuração de mão “2”, e o jogo prossegue até o céu, ou seja, a última casa. A casa onde está a pedra não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela. Então, vai pulando com um pé só, ou no caso de haver duas casas juntas, um pé em cada casa, percorrendo as casas até o Céu. Quando o jogador chegar ao Céu, ele coloca os dois pés no chão. Em seguida, volta pulando todo o trajeto, até a casa com número anterior à pedra. Chegando à sua casa, tem que pegar de volta a pedra, sem perder o equilíbrio.

5.1.8 Jogo didático surdo Centopeia com dactilologia ELS



Foto14: Cinco fotos para mostrar a extensão do jogo.

Centopeia com dactilologia em ELS.

O jogo Centopeia com datilologia em ELS. É composto por círculos com diâmetro de 15 cm. Cada círculo é pintado com tinta na calçada de diferentes cores na calçada da escola. Cada círculo que compõe a centopeia leva uma letra do alfabeto em *SignWriting* pintado com tinta preta. De acordo com o que narra a Professora Surda B, o jogo se compõe de 24 círculos contendo as 24 letras do alfabeto em escrita de sinais. Sorteia-se um sinal para saber a ordem dos jogadores; cada um deve receber a sua própria pedra. O primeiro a jogar fica em pé, na frente da casa letra A, da casa do inferno. Ele começa jogando a pedrinha na casa letra A. Exemplo: o jogador que recebeu a pedra “A” fará os sinais com a configuração de mão “A”, ou seja, por exemplo: “Argentina”; “ainda não”; “dar”. Os jogadores o avaliam. O jogo continua até a letra Z. A casa onde está a pedra não pode ser pisada, é preciso pular por cima

dela. E, então, vai pulando num pé só, ou no caso de ter 2 casas lado a lado, um pé em cada casa, percorrendo as casas até letra Z. Quando o jogador chegar letra Z, ou no céu, coloca os dois pés no chão. Em seguida, volta pulando todo o trajeto, até a casa com o número anterior à pedra.

Chegando lá, tem que pegar de volta a pedra, sem perder o equilíbrio.

5.1.9 Jogo didático surdo Orientação do sol em ELS



Foto15: Orientação do sol em ELS.

O jogo orientação do sol em ELS. É composto por uma bandeja daquelas de 24 ovos invertida. Cada cone é identificado com um pequeno círculo de cartolina com uma letra do alfabeto em *SignWriting*. Ao lado há entre 6 a 8 envelopes de cartolina média. Em cada envelope, no rosto contém explicações para indicação das regras do jogo. Dentro do envelope as respostas certas do jogo.

A Professora Surda C, me convidou a jogar com ela: Em sua narrativa ela disse: Juliana escolhe uma cor. Eu escolhi: “lilás”. A Professora Surda C continuou: escolha uma carta. E fui jogando com as orientações dela. Deste jogo concluí que: a leitura do alfabeto manual em ELS acontece em colunas, o estudante surdo encontra no envelope a orientação e busca no tabuleiro a letra em ELS. Este jogo é especial por pedir frases em Língua de Sinais. Solicita que os jogadores incluam os sinais de acordo como se usa em contexto.

5.1.10 – Jogo didático surdo: Pictórico em ELS



Foto 16: Jogo pictórico em ELS.

O jogo Pictórico em ELS é composto por cartões de cartolina dura em formato de quadrado de 10 cm cada. A cor original é rosa. Cada cartão possui colagem das configurações de mãos em *SignWriting*.

A Professora Surda C, diz que este jogo proporciona ensinar e aprender a estimulação de visual em referência ao pictórico²³ de ELS. Conhecer e perceber o pictórico com ELS requer desenvolver a experiência visual surda. Trata-se de um jogo que desafia a memória para a ELS. Estimula os estudantes surdos a perceberem mais rapidamente com a experiência visual

5.1.11 – Jogo didático surdo A criação do jogo



Foto 17: A criação do jogo.

Com cartões de papel EVA coloridos em formato de meia página. Contém modelo de flor, coração e a configuração “eu te amo” e um pequeno retângulo escrito Feliz dia das mães.

A Professora Surda C, diz que se trata da criação do jogo com o estudante surdo. A estratégia é que os estudantes surdos copiem e montem em papel EVA os desenhos modelo e a ELS, que estão visíveis na foto a seguir. Esta criação de jogos pode ser usada como

²³ Segundo o Dicionário Informal: O retrato pictórico é um gênero da pintura, com o objetivo de representar a aparência visual do sujeito, em geral um ser humano, embora também possa ser representado por animais.

atividade com os estudantes surdos para produção de objetos (porta-retratos), caixas, cartões para o dia das mães.

5.1.12 Jogo didático surdo: Calendário em ELS



Foto 18: Calendário em ELS.

Em sua composição vai tecido de feltro verde com altura de 1mx60cm. Sua face é costurada com plástico *contact*. As costuras são feitas na horizontal conforme os dias da semana. Possui espaço aberto para ir colocando as fichas do ano, mês, dias da semana. Os números de cada dia são feitos em números de forma natural.

A Professora Surda C, explica sobre as regras para este calendário: ensina a pensar o tempo em semanas, dias, meses e anos, bem como os finais de semana, domingos e feriados. Os estudantes surdos aprendem a sinalizar o tempo através de cartelas de acordo com a informação da professora. Neste calendário os números são naturais, pois de acordo com orientações de Stumpf, os números em ELS não são mais usados.

5.1.13 Jogo didático surdo: Dominó de frutas em ELS



Foto 19: Dominó de frutas em ELS.

O jogo dominó frutas em ELS é composto por cartões de cartolina na cor branca. Cada cartão serve de dominó e possui *SignWriting* de sinais sobre a imagem da fruta escolhida. São guardados em caixinha.

De acordo com a Professora Surda C, este jogo de dominó é útil para ensinar o nome das frutas em sinais. A estratégia é pedir ao estudante surdo que encontre o sinal da fruta em ELS e transcreva para o caderno ou quadro branco. É muito importante, pois utiliza o visual como percepção pictórica de ELS.

5.1.14 Jogo didático surdo: Memória de higiene diária



Fotos 20 e 21: Memória de higiene diária.

O jogo Memória de higiene diária é composto por cartões de cartolina na cor branca. Cada cartão no formato de 15cmx15cm tem seu parceiro. Um deles é com o sinal em *SignWriting* escrito e o outro, com a imagem escolhida sobre higiene, colada. São guardados em caixinha.

A Professora Surda C procede à explicação sobre este jogo. O jogo segue o tema higiene cotidiana. Contém as imagens das atividades de higiene diárias como tomar banho, escovar os dentes etc. Interagindo com os estudantes surdos, a estratégia é mostrar as imagens na escrita de sinais e dizer o sinal de cada uma, pois pode ser que o estudante surdo não saiba e, assim, seja desestimulado a jogar. Então, depois disso, ele estará pronto para começar a jogar e a treinar em duplas.

5.1.15 – Jogo didático surdo: Imagens das letras em ELS

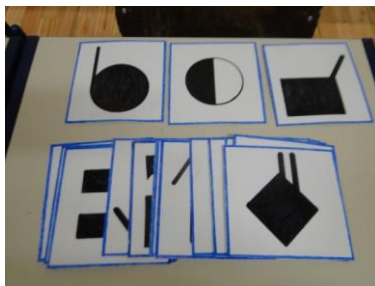


Foto 22: Imagens das letras em ELS.

O jogo imagens das letras em ELS é composto por 24 cartões de cartolina dura na cor branca. Cada cartão no formato de 20cmx20cm. Cada um deles com o sinal em *SignWriting* impresso. São guardados em caixinha.

A Professora Surda C diz que o alfabeto manual pode ser colado solto, dependendo da maneira que o estudante surdo estiver mais confortável para usar, manuseando ou só olhando. A estratégia é que os alunos de posse do alfabeto manual escrevam nomes que eles conhecem.

5.1.16 Jogo didático surdo: Jogo industrial



Fotos 23, 24, 25 e 26: Quatros (4) jogos industriais.

A Professora Surda C mostrou este jogo (industrial) em quatro caixas de jogos. A embalagem indica ser para estudantes surdos a partir dos cinco anos. Mas, ela percebeu que quando as atividades são disponibilizadas, os estudantes surdos não conseguem compreender. Talvez devido ao *design* do jogo que era um tanto poluído, ou seja, contém muito estímulo visual. Isso só ilustra o que pode ocorrer com os jogos e que, muitas vezes, a melhor saída é o próprio professor elaborar os jogos.

5.1.17 Jogo didático surdo: Quebra-cabeça em cores



Fotos 27 e 28: Quebra-cabeça em cores.

A Professora Surda C explica que o estudante surdo aprende só com a repetição da visualização dos objetos ou imagens e relaciona a cor recorrente. A professora pode usar na estratégia do jogo o sinal para a cor. Dessa forma o estudante surdo aprende e identifica as cores.

5.1.18 Jogo didático surdo: Uso das varetas



Foto 29: Uso das varetas.

Para a Professora Surda C, este jogo auxilia o estudante surdo a exercitar a coordenação motora, o controle de força e a habilidade. A tática é explicar em sinais que deve pegar as varetas pela cor e que não pode mexer as mesmas. O jogo exercita mais uma vez o aprendizado visual.

5.1.19 – Jogo didático surdo: Relógio em Libras



Foto 30: Relógio em Libras.

De acordo com a Professora Surda C, este jogo trabalha as horas na dactilologia. Os números representam as horas de 1 até 12, bem como os minutos e os segundos. A estratégia é pedir aos estudantes surdos que façam o horário de acordo com seu uso diário: do café, do lanche, do almoço e do jantar. Através da pergunta: a que horas?, ela coordena o jogo. A brincadeira pode considerar as horas trabalhadas em de sala, horas de começar a aula, intervalo e término da mesma. Pode-se também passar para horários de estudos, de casa, de mercado etc. A estratégia do professor é entregar estas atividades para o estudante surdo desenvolver ideias. Muito criativo este jogo.

5.1.20 Jogo didático surdo: Pirâmide alimentar



Fotos 31 e 32: Pirâmide alimentar.

Para o jogo Pirâmide alimentar foi feita uma estrutura (triângulo 1m altura x70cm base) de madeira para identificar as divisões. Recortaram-se figuras de alimentos em folhetos de propaganda de supermercados e estes, uma vez colados em cartolina, tiveram recortados em seus contornos. São guardados também em uma caixinha de leite identificada.

A Professora Surda C, explica este jogo: primeiramente, através da internet ele mostra uma figura da pirâmide alimentar. Depois convida os estudantes surdos a interagir com o jogo didático surdo. Convida a colocar em ordem as vitaminas, gorduras, açúcares e etc. Os alunos aprendem a relacionar estes elementos às vitaminas e pegar as figuras de frutas, verduras,

alimentos e etc., para colocar em ordem, na pirâmide como estratégia da atividade. Ótimo jogo para mostrar quais os alimentos e sua função (se ótima, boa ou ruim), conscientizando sobre reeducação alimentar.

5.2. 1 A sala de AEE da Escola Professor Guilherme Wiethorn Filho com jogos didáticos surdos

A sala de AEE está montada na Escola Professor Guilherme Wiethorn Filho. Esta escola foi criada no ano de 1966, no município de Palhoça, Santa Catarina. A escola recebeu este nome devido aos grandes feitos, realizados pelo Professor Guilherme em prol da comunidade escolar. E esta escola era uma instituição mantida pelo poder público estadual, e depois foi municipalizada. A Prefeitura alugou esse prédio em que estão agora, em 2012. No prédio funciona a escola na parte de cima e embaixo funciona o Centro de Educação Infantil - CEI - Vovó Maria. A sala de AEE pertence à escola Guilherme que atende 387 alunos e tem 55 funcionários. O CEI tem 89 alunos e 34 funcionários. Os estudantes surdos que vem à sala AEE estão incluídos nas turmas da escola.



Foto 33: A sala AEE a aparece na frente da escola e ocupa todo o térreo.



Fotos 34 e 35: Sala multifuncional onde está o AEE.



Fotos 36, 37 e 38: Fotos da sala AEE, em ordem, atendimento individual, lugar de contar de história e de trabalho em grupo, mais a mesa da professora.

5.2.2 Jogo didático surdo: A joaninha em Língua de Sinais



Foto 39: A joaninha em Língua de Sinais

O jogo A joaninha em língua de sinais. Com círculos de EVA pretos, de 0,8 cm de diâmetro, e círculos vermelhos, com 0,9 cm de diâmetro. Os círculos são montados de forma a que o corpo fique preto e as asas vermelhas. Acompanham bolinhas pretas que correspondem ao número que contém embaixo das asas.

A Professora Surda E explica que o objetivo deste jogo é descobrir os números. Trata-se de reconhecer a quantidade de bolinhas pretas nas asas das joaninhas. Por exemplo, se tem uma joaninha com cinco manchinhas pretas nas asas, as crianças irão contar e responder, pode ser que errem na configuração de mão do número cinco, mas ao abrir as asas da joaninha tem a imagem colada que mostra a configuração certa do número correspondente. O professor irá auxiliá-las a corrigir as configurações de mãos. O objetivo é que aprendam e internalizem os números na Língua de Sinais.

5.2.3 Jogo didático surdo: Associação em Língua de Sinais



Foto 40: Associação em Língua de Sinais.

O jogo Associação em língua de sinais usa palitos de picolé. Colar atrás dos palitos, miniaturas de corações, carros, flores, pérolas etc. Na ponta de um palito se coloca um velcro. Este vai coincidir com o velcro contido nos círculos (com 0,3 cm diâmetro) de cartolina dura branca. Os círculos são constituídos de duas formas: a) com o sinal dos números e b) com os números cardinais.

A Professora Surda E explica que este jogo consiste em ensinar os estudantes surdos a associarem as quantidades de números naturais aos números em Língua de Sinais. Devem contar as estrelas, pérolas, bolinhas que estão colados nos palitos e, então, procurar os números naturais em Língua de Sinais que correspondem à quantidade.

5.2.4 Jogo didático surdo: Memória de forma geométrica em Língua de Sinais



Foto 41 e 42: Memória de forma geométrica em Língua de Sinais

O jogo memória de forma geométrica em língua de sinais. Usando folha de isopor e uma de papel EVA preta ambos em tamanho real. Demarca-se 12 quadrados no papel EVA. Contorna-se parte dos quadrados no papel EVA de forma a possibilitar um abre fecha de cada quadrado. Cola-se abaixo de cada corte uma gravura contendo as figuras geométricas. Acompanha uma figura geométrica em papel EVA.

Para a Professora Surda E, é um jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados, cada figura se repete em duas peças diferentes, neste caso tem a figura em

forma geométrica e a figura em Língua de Sinais. As peças são colocadas com as figuras voltadas para baixo e cada participante deve encontrar a figura em Língua de Sinais e a correspondente na forma geométrica. O jogo é versátil no trabalho com as formas geométricas. Também se pode perguntar sobre algo existente, por exemplo, triângulo e telhado de casa.

5.2.5 Jogo didático surdo: Memória das cores em Língua de Sinais



Foto 43: Memória das cores em Língua de Sinais.

O jogo memória das cores em língua de sinais. Com tampas de tamanho médio, coloca-se no interior de uma delas a cor escolhida e da outra tampa o sinal correspondente. Este jogo se guarda em saco plástico.

Para a Professora surda E, este é um jogo para as crianças aprenderem a associar os sinais das cores às cores de fato. São peças que, ao serem abertas, de um lado apresentam a imagem com o sinal da cor em Língua de Sinais, a outra metade é preenchida totalmente por uma determinada cor, o objetivo é encaixar os sinais as cores corretas.

5.2.6 Jogo didático surdo: Garagem dos números em Língua de Sinais

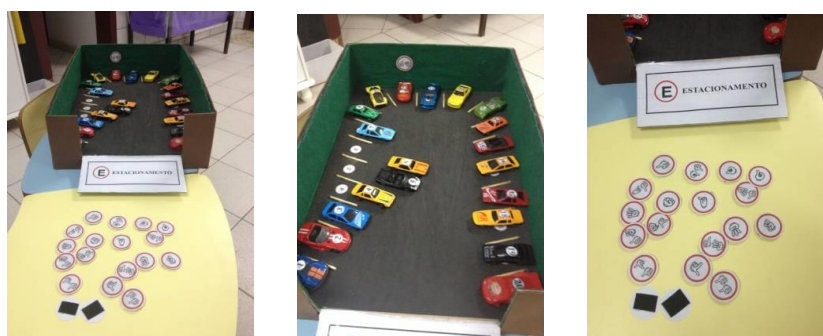


Foto 44, 45 e 46: Garagem dos números em Língua de Sinais.

O jogo garagem dos números em língua de sinais possui uma garagem feita com uma caixa de papelão, tamanho 60x70, a base coloca-se EVA preto e nas paredes tecido de feltro verde. Com palitos de fósforos demarca-se o espaço para cada carro. As vagas são numeradas com números cardinais. Carrinhos em miniatura são comprados. Os círculos de papel cartolina que acompanham o jogo contêm sinais de números em língua de sinais.

De acordo com a Professora surda E, da sala de AEE, este é um jogo onde há uma quantidade de mini carros e cada um tem um número natural, o objetivo é levar o carro até o local adequado da garagem que corresponde ao mesmo número do carro e depois disso procurar o número nas peças em Língua de Sinais e colocá-lo em frente à garagem que estacionou o mini carro.

5.2.7 Jogo didático surdo: Pega mosca em Língua de Sinais



Foto 47: Pega mosca em Língua de Sinais.

Jogo Pega moscas em língua de sinais. Composto por fichas (10cmx0,8cm) de cartolina dura cada ficha tem impresso o desenho de uma mosca e um sinal do alfabeto manual. Cada ficha tem um lado plastificado e o outro em papel feltro verde. Acompanha uma régua com velcro.

Para a Professora Surda E este jogo tem foco nas letras da Língua de Sinais, existe uma série de cartas e cada uma delas com uma letra correspondente dentro do desenho da mosca, as cartas são postas viradas sem que seja possível visualizar qual sinal há dentro da figura. Com uma vareta com um tipo específico de cola, ao encostar com força nas cartas, supondo que seja para matar a mosca, o estudante vai ver o que tem na figura e isso os ensina a praticar as configurações de mãos correspondentes às letras. Jogo apaixonante para os estudantes surdos, pois motiva a rapidez de raciocínio, uma vez que é regra o professor incentivar a competição pela corrida.

5.2.8 Jogo didático surdo: Cores em Língua de Sinais



Foto 48: Cores em Língua de Sinais.

O jogo Cores em língua de sinais. Uma de cartolina dura, branca, cortada em formato de folha A4 é impressa com 24 círculos separados em duas alas. Cada fila contém 3 círculos. Dentro de cada círculo está o sinal de cores diferentes. Acompanha sequências de 3 círculos cortados em cartolina. Ambos círculos trazem cores correspondentes as dos desenhos.

Para a Professora surda E, este jogo tem um tabuleiro que contém oito segmentos, cada um com três figuras em Língua de Sinais. O objetivo é que as crianças, ao visualizarem, as figuras encontrem o trio de cores correspondentes e as colemb por cima.

5.2.9 Jogo didático surdo: Dominó das cores



Foto 49: Dominó das cores.

O jogo dominó em libras. É composto de retângulos de EVA preto. Em sua superfície é colado duas figura de sinais em estilo dominó.

Explica a Professora Surda E, este jogo é formado por peças retangulares e cada peça é dividida ao meio, de um lado tem a cores e do outro a quantidade, o objetivo é que pratiquem e encaixem as cores correspondentes.

5.2.10 – Jogo didático surdo Alfabeto manual em palitos



Foto 50: Alfabeto manual em palitos.

O jogo alfabeto manual em palitos. Amplia-se os desenho das mãos do alfabeto manual, recorta-se e cola-se palitos. Também acompanha o jogo o mesmo alfabeto impresso em figura normal é recortado em quadrinhos. É guardado em sacola.

A Professora surda E explica que este jogo tem o objetivo de provocar e divertir as crianças, é mostrada para elas a configuração de mão feita com palitos, com figuras coladas neles e elas têm que procurar a mesma figura que foi apresentada.

5.2.11 Jogo didático surdo Família das cores



Foto 51: Família das cores.

O jogo família em cores. Todo em madeira. Contém 3 canos de PVC pintados de azul, vermelho e amarelo. Acompanham pequenos círculos em madeira com as mesmas cores em papel EVA coladas respectivamente.

De acordo com a Professora Surda E, para estudantes surdos de três a cinco anos pode ser trabalhado somente o encaixe das peças nas cores correspondentes. Acima de cinco anos, já podem ser trabalhados os números e as quantidade das peças. O jogo é composto de trinta peças, podendo ser jogado com, no máximo, três jogadores, sendo que cada jogador ficará com cinco peças de cada cor. O estudante surdo joga os dois dados, sendo que um indicará a

cor e o outro a quantidade da cor que ele colocará no tubo correspondente. Vence a criança que conseguir colocar todas as peças no tubo correspondente primeiro.

5.2.12 Jogo didático surdo: Formas geométricas



Foto 52: Formas geométricas.

O jogo formas geométricas. Fichas em formato de meia folha A4 com desenhos de formas geométricas, buscados na internet, e impressos. A cada ficha corresponde a forma geométrica recortada em papel EVA. Guarda-se em envelope de papel EVA.

Conforme a Professora surda E, neste jogo é mostrado para a criança uma imagem com figuras geométricas, o jogo é composto por figuras geométricas de tamanho pequeno e médio em cartelas. A criança ao visualizar a figura apresentada deve manusear o papel EVA e reproduzir o mesmo.

5.2.13 Jogo didático surdo Memória das cores



Foto 53: Memória das cores.

O jogo Memória das cores consiste em uma serie de 10 duplas de fichas de madeira coladas com papel EVA (10 cores). Cola-se sobre o papel EVA o sinal da cor. Guardados em caixa de madeira.

Este jogo foi desenvolvido no IFSC por mim e por Viviane (colega de trabalho) em 2011. Hoje pertence ao acervo de jogos da sala AEE. Formado por peças que apresentam uma figura que se repete em um dos lados. Para começar o jogo, as peças são colocadas com as figuras para baixo, não podem ser visualizadas. Cada participante na sua vez vira duas peças, se forem iguais e ambas tiverem a mesma cor ganha ponto, caso contrário, as cartas são virados novamente. O objetivo é que decorem a localização das cartas e com a continuidade do jogo, encontrem os pares respectivos em Libras e nas mesmas cores.

5.2.14 Jogo didático surdo Treinando a atenção



Foto 54: Treinando a atenção.

Usando três copos de plástico duro. São fantasiados em papel EVA amarelo, fino. A boca EVA laranja, os olhos compra-se prontos. Corta-se a minhoca em papel EVA marrom e cola-se um olho. Não tem embalagem.

Para a Professora Surda E, este jogo dos copinhos, confeccionado manualmente como se fossem pássaros, com uma minhoca confeccionada em material EVA (que se brinca, falando que é surda), ela é colocada embaixo de um dos copos pássaros e esses são embaralhados, a criança tem que prestar atenção para descobrir em qual lugar está o copo com a minhoca-surda.

5.2.15 Jogo didático surdo Calendário em Língua de Sinais



Fotos 55 e 56: Calendário em Língua de Sinais.

Em sua composição vai tecido de feltro preto sobre papel EVA com altura de 1mx60cm. Sobre ele se usa fichas diversas em cartolina branca em diversos tamanhos. As fichas contêm sinais e Português sobre o ano e meses. Os números estão colados no calendário. A diferença é que o clima e o tempo são desenhados (sol, chuva, vento, arco-íris etc) e escritos em fichas correspondentes. Tiras de velcro, adicionadas em sua base, permitem fixar a ficha no tecido de feltro de acordo com o dia da semana. Afixa-se na parede.

Conforme explica a Professora Surda E, o calendário foi confeccionado manualmente com o dia, mês, ano, clima, contendo a escrita em Português, as letras do alfabeto manual e os números em Língua de Sinais; tem também figuras ilustrativas indicando os sinais da semana e os números naturais. As crianças são chamadas pelo professor e questionadas que: dia é, o mês, o ano, como está o clima, se está frio ou calor, se está chuvoso, elas respondem e pegam uma carta correspondente as informações e colam no dia respectivo no calendário.

5.2.16 Jogo didático surdo Dominó de frutas em Língua de Sinais



Foto 57: Dominó de frutas em Língua de Sinais.

Professora Surda E, explica que esse jogo de dominó, contem a imagem de frutas e sinais correspondentes. A regra é simples: encontrar os sinais correspondentes às frutas. Este jogo foi produzido no ano de 2002 e no ano de 2004 foi encontrado na sala AEE.

5.2.17 Jogo didático surdo: Dominó de Língua de Sinais, Português, alfabeto, e imagens



Foto 58: Dominó de Língua de Sinais, Português, alfabeto, e imagens.

Como explicou a Professora Surda E, este jogo tem o objetivo de que os estudantes surdos pratiquem as palavras em Português junto com os sinais em Libras. Muitas vezes conhecem as figuras ilustradas. Serve para que comecem a relacionar os sinais e as imagens com as palavras na Língua Portuguesa.

5.2.18 Jogo didático surdo Dominó de animais



Foto 59: Dominó de animais.

Como diz a Professora Surda E, este jogo foi pesquisado na internet e comprado no ano de 2002, ela contém as figuras de animais em Língua de Sinais e as palavras em Português escrito, serve para que aprendam e pratiquem os sinais e associem com as palavras em Português.

5.2.19 Jogo didático surdo Associação de imagem



Foto 60: Associação de imagem.

Sendo confeccionado em papel, segundo a Professora Surda E, contém três colunas, uma delas com a imagem, uma em branco e a outra preenchida com a palavra escrita em Português, referente à imagem. Deve-se procurar o que falta para preencher, fazendo a associação. Se faltar a ilustração em LIBRAS, deve-se procurar e associar a cartela de segmentos e assim por diante, com palavras em Português ou figuras em Libras.

5.2.20 Jogo didático surdo Dominó de números cardinais



Foto 61: Dominó de números cardinais.

A Professora Surda E, explica que este jogo é para treinar os números cardinais e os números em Língua de Sinais ilustrados nas peças, devem-se ir encaixando os números cardinais as imagens dos números da Língua de Sinais até completar tudo.

5.2.21 Jogo didático surdo Configuração de mão



Foto 62: Configuração de mão.

Com cartolina grossa faz-se um decágono. Em sua superfície cola-se configurações de mãos em coladas com papel EVA. Pequenos retângulos com sinais dos números acompanham o jogo. Os pequenos retângulos são acondicionados em envelope.

A Professora Surda E coloca que esse jogo é mais recomendado para crianças a partir dos oito anos até os onze anos de idade, é um decágono (dez lados) confeccionado em cartolina tendo cada lado uma figura ilustrativa com uma configuração de mão. Ao jogar o dado ele vai indicar uma quantidade, ao jogar o decágono ele vai indicar uma configuração de mão, significa que de acordo com a quantidade indicada no dado devem-se fazer sinais com a configuração de mão mostrada no decágono.

5.3 Professora surda traduz jogos didáticos

Finalizo com um achado recente, de autoria de Karin Strobel. Um material muito bom, adaptado, segundo a autora, e que está publicado na internet com o título de Jogos e brincadeiras para cursos de Libras, e publicado pela Secretaria de Educação do Paraná, em 1998. O material traz um elenco de jogos didáticos surdos que a autora colecionou e experienciou e que podem ser também usados em educação bilíngue, em atividades para diferentes disciplinas. São mais de duas dezenas de jogos didáticos surdos, alguns adaptados e outros traduzidos. Estou elencando a relação deles no material que está anexo como número 3, no fim desta dissertação.

CAPÍTULO VI

*A irrupção (inesperada) do outro
a partir de sua alteridade (irredutível)
agrega uma nova dimensão à questão das “imagens do outro”
e que nos aproxima da filosofia da poética da diferença.
(Skliar, 2003).*

OS JOGOS DIDÁTICOS SURDOS E A EDUCAÇÃO BILÍNGUE

O trabalho de identificação das narrativas sobre jogos didáticos surdos, captadas dos professores surdos nas escolas de educação bilíngue para estudantes surdos, é um capítulo importante quando tratamos sobre uso e produção dos jogos didáticos surdos. Os resultados obtidos nas entrevistas-narrativas, que objetivaram compreender a importância e a qualidade da prática dos professores surdos, no processo de uso dos jogos didáticos surdos, constituíram uma rede de paradigmas.

A inclusão deste capítulo teve como objetivo, realizar o mapeamento e a transcrição dos dados colhidos sobre os jogos didáticos surdos junto a estes professores. E evidenciar sua realidade e sua prática com os estudantes surdos e o processo de aquisição de conhecimentos através dos jogos. O meu foco na educação bilíngue está relacionado ao processo de produção dos jogos didáticos surdos descritos pelos professores surdos. E a importância desse processo está no fato de que esses jogos podem estar presentes e acompanhar os conteúdos e as atividades nas diferentes disciplinas dos diferentes níveis da educação bilíngue para os estudantes surdos.

São muitos os elementos constitutivos do mapeamento aqui proposto. As necessidades dos alunos surdos, os aspectos culturais contemplados pelos jogos como: cultura e identidade surdas, as imagens e sinais, o criar, adaptar e traduzir os jogos, as formas de aprendizagem subsidiadas pelos jogos didáticos surdos, os materiais empregados, a estrutura em Língua de Sinais, as produções para ensino do alfabeto manual, vocabulário do Português, *SignWriting*. E os resultados obtidos pelos estudantes surdos são consequência do trabalho, do empenho e da percepção destes professores.

Esta é a parte mais importante da minha dissertação. Com base no presente mapeamento tenciono trazer a realidade da educação bilíngue, com o uso de jogos didáticos surdos para os estudantes surdos. E também comprovar que existe o lugar para usar e desenvolver os jogos didáticos surdos. A partir da pesquisa, os professores e os estudantes surdos, delineiam a presença de jogos didáticos surdos. Ela tem os aspectos de uma pesquisa

iniciante, intensa, divertida e rica com o conhecimento e o acesso aos jogos didáticos surdos, para o ensino e aprendizagem bilíngue. Ela deixa evidente também que, na educação bilíngue, se fazem necessários estudos e pesquisas sobre a produção dos jogos didáticos surdos, no jeito como se apresentam: criar, adaptar e traduzir, dar vazão ao uso, junto com os aspectos da Língua de Sinais e de estrutura gramatical, o possível uso no cotidiano, com os procedimentos pedagógicos que dão oportunidade ao conhecimento por meio deles, os jogos.

6.1 O jogo didático surdo no currículo da educação bilíngue

A educação bilíngue é um método de ensino. Ela contém um currículo que envolve a identidade, a cultura, a Língua de Sinais e os fazeres diários da comunidade surda. Envolve questões de políticas, de lutas, bem como, vivência diária no contexto cultural ouvinte. Desses elementos do currículo resultam ambientes, práticas e estratégias de conhecimentos, de educação como usar materiais, avaliação das necessidades dos estudantes surdos e também a elaboração e a interação no espaço da sala de aula. A educação bilíngue, ao utilizar uma pedagogia destinada aos estudantes surdos, é o espaço do desafio e das oportunidades. É importante um currículo para a interação com a cultura e identidade surdas, na constituição da subjetividade do indivíduo surdo.

Professor Surdo A refere-se à importância de continuar com o objetivo da educação bilíngue no espaço escolar. Relata que os professores surdos têm necessidade de ajuda, relacionada a novas estratégias e à metodologia de educação bilíngue, e aos materiais didáticos e os jogos didáticos surdos, como inerentes ao ensino para favorecer a aprendizagem dos estudantes surdos.

“É importante na educação bilíngue, o professor saber usar as metodologias, a cultura, a interação e a construção de identidade dos surdos. O convívio entre surdos é importante porque os alunos aprendem com o professor o que é a identidade e o que é ser surdo. Nas aulas, o professor precisa usar materiais, conhecer as metodologias de educação, didática e incentivar os alunos a Libras dentro e fora da escola.” (Professor Surdo A, 2015, p. 12).

Explica Quadros (2005), o currículo da educação bilíngue tem que usar as metodologias sociais e culturais, com o objetivo de transmitir conhecimento aos estudantes surdos e estratégias para os jogos didáticos surdos:

“Para além da questão da língua, portanto, o bilinguismo na educação de surdos representa questões políticas, sociais e culturais. Nesse sentido, a educação de surdos, em uma perspectiva bilíngue, deve ter um currículo organizado em uma perspectiva visual-espacial para garantir o acesso a todos os conteúdos escolares na própria língua da criança, a língua de sinais brasileira.” (QUADROS, 2005, p. 34).

Os processos das interações sociais e culturais contribuem para que o Currículo da Educação Bilíngue torne-a um método seguro de ensino ao estudante surdo. Entre os aspectos presentes no currículo, assume importância, o ensino em Língua de Sinais que utiliza como método de ensino a forma visual-espacial, com os conteúdos dos jogos didáticos surdos. Estimular o uso da Língua de Sinais como primeira língua, em relação à Língua Portuguesa como segunda língua, leva, então, à comunicação e interação dos estudantes surdos. Tal fato contribui para a subjetivação e o acesso à cultura surda e também valoriza o método bilíngue existente na escola bilíngue. É, então, de importância máxima a comunicação visual para a aquisição da aprendizagem e como estratégia de metodologia para ensino dos estudantes surdos, e algo específico para uso nas duas línguas.

Os professores surdos utilizam diferentes estratégias na educação bilíngue para ensinar aos estudantes surdos a primeira língua, sua língua natural, a Língua de Sinais. E acreditam que construir e lutar pelo conhecimento da segunda língua, a Língua Portuguesa do Brasil para os estudantes surdos, para que eles busquem e aprendam a palavra, deve ser natural, não pode ser à força. Também introduzem na educação bilíngue, os jogos didáticos surdos. Eles mostram que a estratégia, a parceria, a metodologia de disciplina, levam a acompanhar, com maior aprendizagem, a própria cultura e a língua da vida.

A seguir a Professora Surda C aponta detalhes do uso dos jogos como estratégia política para a Língua de Sinais:

“Lembro-me de jogo de cartas, como o jogo da memória sobre limpeza, por exemplo. Pode ter uma carta com o sinal escovar os dentes aí o aluno encontra palavra “escova” e faz o par de cartas. Se já sabe os sinais é importante porque é fácil de ver as cartas com os sinais, mas e como faz com o Português? E se for inglês então? Pode ver uma carta com sinal escovar cabelo e depois o aluno vê a palavra “escova” e consegue juntar o par de cartas e aprende porque entende que o jogo precisa ser visual. Precisa ser visual porque a criança ou o bebê na 1ª ou 2ª séries ainda usa jogos, por exemplo, precisa mostrar sinal para aprender mãe, pai e depois da 2ª já consegue pegar os sinais primeiro e depois aprender as palavras em Português para ser bilíngue. Aprender Português é importante, ser bilíngue e no futuro ir pra faculdade, o jogo mostra como aprender uma palavra que parece difícil e pra acostumar preciso jogo da memória, cartas, outros jogos, contar histórias, etc.” (Professora Surda C, 2015, p. 18).

A mesma Professora reforça que a didática do método bilíngue é própria, para estimular o estudante surdo no desenvolvimento subjetivo, mérito do currículo bilíngue surdo.

“A primeira pergunta sobre didática e educação bilíngue, é fácil, unir Libras e Português é ter estratégia para ensinar crianças surdas. A segunda pergunta também é fácil sobre primeira língua – L1, você sabe, a comunidade surda e as escolas de crianças surdas são visuais, têm comunicação visual, todo o tempo elas interagem e sinalizam. Para construir a segunda língua – L2, é difícil, precisa incentivar, usar estratégias, demora, precisa fazer mediação, ter calma muita paciência para ser firme e estimular os alunos, entende.” (Professora Surda C, 2015, p. 18).

O currículo bilíngue reforça a importância do conhecimento no processo de aquisição da primeira língua, a Língua de Sinais, e da segunda língua, a Língua Portuguesa. A motivação dos estudantes surdos no espaço bilíngue, como cita a autora Quadros (2005), é a própria língua na educação bilíngue:

“As crianças estarão transferindo seus conhecimentos adquiridos na língua de sinais para o espaço escolar. O fato de passar a ter contato com a língua portuguesa com significado trazendo seus conceitos adquiridos na sua própria língua possibilitará um processo muito mais significativo. A leitura e a escrita podem passar a ter outro significado social, se a criança sinalizar sobre elas.” (QUADROS, 2005, p. 33).

Na educação bilíngue os professores surdos focam a estratégia de contato com os conceitos da própria língua, aspecto importante do currículo surdo. Fazem uso dos jogos didáticos surdos para estudantes surdos no processo aquisição de Língua de Sinais e do Português escrito, como demonstrou a Professora Surda C. Temos muitos mais aspectos do currículo que podem ser usados como estratégias no uso dos jogos didáticos surdos como: os movimentos da comunidade surda pela educação bilíngue, a comunicação visual, aspectos culturais, identidades surdas e outros.

Percebe-se a importância de subsidiar a educação bilíngue com os jogos didáticos surdos com respeito à experiência visual constante no currículo para os estudantes surdos. Os professores surdos desejam, durante a confecção dos jogos didáticos surdos, incluir significados culturais surdos, pois percebem a necessidade. Eles usam da criação, adaptação ou tradução para trazer, do currículo, a metodologia envolvendo as necessidades dos estudantes surdos nos conhecimentos linguísticos seja: para os sinais, com a *SignWriting*, com a escrita em Português e outros. No desenvolvimento desses jogos a Professora Surda B refere:

“Sim, educação bilíngue o jogo didático surdo pode ser um exemplo. O jogo de memória com imagens e escrita de sinais (ELS) necessita ser explorado as imagens para que o aluno surdo visualize o aspecto semiótico, também, de forma que fique visível os sinais, com a escrita para o desenvolvimento dos conhecimentos linguísticos.” (Professora Surda B, 2015, p. 10 - 11).

Sobre os jogos didáticos surdos na educação bilíngue, os professores surdos podem usar quaisquer formas didáticas a fim de organizar o ensino. Com relação ao uso dos jogos didáticos surdos com elementos culturais surdos, no currículo surdo, podem usar, por exemplo: imagem, sinais, escrita de sinais, os aspectos visuais. Wanderley (2015), autora surda afirma:

“[...] em escrita de sinais sem pontuações por valorizar a importância das expressões faciais, dar importância ao uso diferente da modalidade visual ou acompanhar as regras da escrita portuguesa. Pelas visões diferentes da motivação ao escrever e assim que vão se construindo de cada grupo separado em todos os gêneros da escrita que foram envolvidos por jogo que criaram as regras para coisa séria.” (WANDERLEY, 2015, p. 78).

Temos que propor algumas ações para valorizar a atividade no desenvolvimento de criar, adaptar ou traduzir os jogos didáticos surdos para uso na educação bilíngue dos estudantes surdos. O currículo da educação bilíngue pede cultura surda, e a produção na interação dos conhecimentos através dos jogos didáticos surdos, possibilita as produções de narrativa em Língua de Sinais e no Português escrito. Daí porque os jogos didáticos surdos podem servir para o uso de diferentes modalidades visuais, como pede o currículo surdo.

A Professora Surda E, no momento de oferecer aos estudantes surdos, atividades para construir na Língua de Sinais e no Português, utiliza os materiais e os jogos didáticos surdos. Os estudantes surdos acompanham o ensino da Língua de Sinais e da Língua Portuguesa através do jogo didático surdo. “Sim, educação bilíngue, porque usando o material didático faz aluno surdo perceber e comparar ensinamento de Português/ Libras, fazendo assim melhorar seu desenvolvimento.” (Professora Surda E, 2015, p. 12).

Na educação bilíngue o jogo didático surdo melhora e traz mais qualidade para o desenvolvimento e a aprendizagem cognitiva em nossa cultura diferente. Vários aspectos no processo de ensino na educação bilíngue são reforçados pela visualidade dos jogos didáticos surdos.

Quadros (2005) apresenta da seguinte forma:

“Nesse sentido, no caso dos surdos, se é bilíngue, porque a Língua Portuguesa passa a ter uma representação social diferenciada para os próprios surdos e não porque as políticas públicas determinam que a educação de surdos deva ser bilíngue.” (QUADROS, 2005, p. 31).

A educação bilíngue, em relação à necessidade de utilização de estratégia social diferenciada, como pede o currículo, contém os elementos de comunicação dos surdos. O uso dos vários jogos didáticos surdos, no momento da sala de aula, pode motivar e dar a perceber o quanto é importante e que a ajuda é muito grande no que se refere aos jogos didáticos surdos, por motivarem a interação e os objetivos dos professores para com os estudantes, por exemplo, os jogos contêm a imagem, o *SignWriting*, o alfabeto manual, os aspectos vários da cultura surda.

Esta experiência do currículo surdo, como processo diferente na aprendizagem própria dos estudantes surdos, na educação bilíngue, com o ensino da Língua de Sinais e do Português motiva a que compreendamos o processo como método.

6.2 A cultura surda e os jogos didáticos surdos

Minha percepção de que os jogos didáticos surdos estão imbuídos de cultura surda pela inserção de sinais culturais, ou seja, símbolos ou imagens de sinais da Língua de Sinais, do alfabeto manual, gravuras e outros, foi o que me levou a identificá-los como jogos didáticos surdos. Incluídos na educação bilíngue, estes jogos se prestam às diferentes disciplinas como o ensino de Matemática, Português, Ciências e outras.

Nas entrevistas-narrativas pude observar que os professores surdos aludiam à inserção de referências ligada à cultura e à identidade surdas, como no recorte narrativo da Professora Surda B.

“Geralmente são adaptações de materiais de ouvintes que penso e arquiteto em como utilizar dentro do contexto dos surdos, seguindo a cultura e a identidade surda. Causando debates em sala de aula, brincadeiras com objetivos de gordo, magro, feio, bonito, desenvolvendo o raciocínio lógico.” (Professora Surda B, 2015, p.10).

Da mesma forma, Hall (2003) cita, sobre a percepção de símbolos culturais em objetos que estão sendo significados continuamente: “[...] o mundo cultural e ideológico, que está sempre significando e ressignificando — esse é um processo sem fim” (HALL, 2003, p. 362).

A Professora Surda E percebe a necessidade de acréscimo de símbolos culturais ao material didático. Captei o que segue na entrevista-narrativa: “Ninguém faz nada e me entrega, não. Eu mesma quem faço! Se eu gostar de algum jogo de outro professor, traduzo para combinar com os meus objetivos que incluem símbolos culturais.” (Professora Surda E, 2015, p. 07).

Percebo que as muitas significações culturais colocadas pelo professor surdo são objetos da progressão da cultura surda. Por isto, justamente, os jogos culturais surdos são criações da cultura surda que está em constante movimento como identidade cultural. São criações, adaptações e traduções feitas para a cultura surda e auxílio para a educação bilíngue.

6.3 O professor surdo e o ato de criar o jogo didático surdo

Penso em como os professores surdos encontram ou compram os jogos próprios surdos. No mercado é difícil, pois não se encontram os jogos didáticos surdos. Penso como olham os estudantes surdos com os jogos para brincar. Quaisquer que sejam os materiais, os estudantes surdos vão gostar de brincar com os jogos didáticos surdos diferentes, ou diversificados. Para o estudante surdo, quanto mais visuais e variados forem os jogos didáticos surdos, mais interessantes serão e melhor aprenderão.

Imaginei que há diversos jogos didáticos surdos, construídos a partir da criatividade própria e produzidos manualmente. Na entrevista-narrativa aos professores surdos, esta foi a pergunta específica sobre o jogo didático surdo. O Professor Surdo A, responde sobre a produção no recorte:

“Eu nunca comprei jogo nenhum, eu gosto mesmo é de fazer, de criar os jogos didáticos com as minhas próprias mãos. Sinto que alguns jogos prontos são incompletos, então é melhor que eu faça usando minha criatividade e meu conhecimento.” (Professor Surdo A, 2015, p. 06).

Entendo como explica Kishimoto (2011), a criação tem como o objetivo o conhecimento dos materiais e dos jogos didáticos surdos:

“Toda criação é a ordenação de uma ideia de um sentimento, expressão do diálogo entre o homem e o mundo que o rodeia. Mas este diálogo, fruto de uma elaboração única e pessoal, dá-se também dentro de um todo social, pois a criação concretiza-se dentro de um espaço coletivo cultural.” (KISHIMOTO, 2011, p. 58).

Na verdade temos a maioria dos jogos na cultura ouvinte, mas há poucos jogos didáticos para estudantes surdos. Eu posso, com criatividade, realizar a adaptação ou traduzir estes jogos para o Português da cultura surda da minha região. Percebo nas regiões do Brasil, diferentes jogos didáticos surdos, com diferentes significados culturais, porém não só semelhantes devido às variações culturais, como o jogo de memória, por exemplo. Percebo

em meu sentimento, a falta dos jogos didáticos surdos para os estudantes surdos: cadê? Eu posso, em minha prática, criar e usar os jogos didáticos surdos com os estudantes surdos, estimular a prática dos jogos didáticos surdos.

Professora Surda B disse: prefiro usar minhas ideias para criar estratégias na confecção dos jogos didáticos surdos; adaptar e traduzir:

“Jogos prontos em Língua de Sinais não têm, agora jogos criados, adaptados ou traduzidos, existem. Estes jogos junto com *SignWrite* e em Português também. Eu comprar jogos é bem difícil, prefiro criar, desenvolver.” (Professora Surda B, 2015, p. 04).

Podem ser fornecidos na Educação Bilíngue os valores para o desenvolvimento dos jogos didáticos surdos, é mais interessante com maior liberdade na criação. Assim Silva (2002) faz uma citação dos valores do jogo: “[...] o jogo dramático promove determinados valores educacionais como cooperação, desenvolvimento linguístico, crescimento social, habilidade de pensar criticamente, desenvolvimento de valores morais etc.” (SILVA, 2002, p. 56).

Os jogos didáticos surdos motivam o desenvolvimento dos estudantes surdos pelo brincar. Continuam aprendendo através da criação, adaptação e tradução do professor surdo. É muito emocionante ter liberdade na confecção dos jogos didáticos surdos pensando em repassar valores.

Os professores surdos combinaram, na escola bilíngue, fazer ou criar os jogos didáticos surdos. Depende dos professores bilíngues, também, fazer ou criar os jogos deles, mas aos poucos professores surdos concordam com as criações dos professores bilíngues, visto que eles têm dificuldade com os signos culturais, porque não conhecem os jogos didáticos surdos.

Professora Surda B quer os grupos de professores surdos juntos, discutindo sobre como fazer a mediação, criando os materiais e as atividades com os jogos didáticos surdos.

“Nós professores que criamos os jogos, às vezes emprestamos um para os outros, mas por pouco tempo, usamos os materiais que desenvolvemos. Os outros jogos são para ouvintes, não são muito úteis para a gente.” (Professora Surda B, 2015, p. 07).

É importante que os professores surdos se organizem e troquem experiências quanto ao trabalho sobre os jogos didáticos surdos. Sobre isso, cita o autor Kishimoto (2011): “Entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola

cria a modalidade do jogo educativo, destinada a estimular a modalidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.” (KISHIMOTO, 2011, p. 21).

Refletindo: os professores surdos tem um dever de construção, ou seja, de criação característica, na elaboração e planejamento dos jogos didáticos surdos. Percepção e organização dos jogos didáticos surdos e capacidade de desenvolvimento são importantes na educação bilíngue associada à cultura e identidade surdas.

6.4 O professor surdo usa adaptação do jogo didático surdo

Na minha visão, os jogos didáticos em geral, têm suas regras feitas culturalmente. Percebo que a maioria dos professores surdos faz adaptação dos jogos didáticos surdos para os estudantes surdos aprenderem de acordo com seus objetivos.

Os conceitos de adaptar e traduzir não são os mesmos. Adaptar é mudar regras, por exemplo: um jogo de boliche dos espaços dos “pubs” públicos pode ser trazido para as salas de aula, ou as regras de algum jogo podem mudar por questões culturais.

A Professora Surda D, nos ajuda na observação do jogo didático surdo adaptado. Em geral não é fácil perceber o que é um jogo adaptado. A mudança de algumas regras gerais sobre atividades com o jogo deixa perceber que é difícil entender a diferença entre tradução e adaptação, mas há bons exemplos com os jogos didáticos surdos. A Professora Surda D não se importa em fazer adaptação ou tradução dos jogos didáticos surdos na cultura. A tradução ou adaptação acontecem naturalmente:

“Eu acho muito importante que existam jogos didáticos em Língua de Sinais, mas a grande maioria é para ouvintes e quando encontro jogos em Libras, infelizmente os sinais não correspondem aos que utilizamos em nossa região. Infelizmente, então nos vemos na condição de adaptar jogos em escrita de sinais e com figuras com sinais que todos estejam habituados, mas acho muito importante a utilização dos jogos.” (Professora Surda D, 2015, p. 02).

Ela percebeu que os jogos didáticos surdos podem ser adaptados mesmo contendo regionalismos da Língua de Sinais. Ela realiza uma trajetória que possibilita ao professor surdo participar de mudanças culturais, como se legitimam poderes próprios longe do que fazem os ouvintes para os surdos e quando estas mudanças implicam num aparato cultural como na citação de Thoma (2004):

“[...] tentando entender como ocorrem as negociações e os jogos de poder, como se legitimam certas perspectivas e se excluem outras, pode ser um caminho para

compreendermos a complexidade que se apresenta quando falamos pelo outro, quando o narramos e o inventamos a partir das marcas da normalidade.” (THOMA, 2004, p. 67).

A adaptação do jogo didático surdo não é um fechamento em si. É antes um espaço de negociação quando resistimos a ter uma cultura inventada por outro que não nós surdos, como bem falou acima a Professora Surda B.

O trabalho que os professores surdos desenvolvem com participação na educação bilíngue, com discussões e comunicação do cotidiano dos estudantes surdos é importante para a constituição da subjetividade surda. Oportunidade na presença da comunicação, na perspectiva entre os professores surdos e os estudantes surdos, na busca de conhecimentos com os jogos didáticos surdos provindos de adaptação.

Professora surda percebeu divergências nas atividades dos professores ouvintes que não conhecem e nem participam da comunidade surda. Pela colocação, parece que o professor não concorda com as atividades propostas para os estudantes surdos. Segundo ele, são atividades impossíveis de serem entendidas e requerem adaptação. Então ele propõe adaptação às atividades de forma mais clara, para os estudantes surdos.

Estudantes surdos entendem bem a Língua de Sinais e o Português. A Professora Surda E quer mesmo fazer mais adaptação. Observar e continuar a acompanhar os professores ouvintes é muito bom; eles têm ideias boas. E a professora explica sobre a adaptação:

“Eu vejo que existem didáticas para ouvintes e que para surdos não, mas é possível adaptar, por isso eu faço materiais didáticos para surdos, jogo de memória, quebra-cabeça, entre outros. Ouvintes têm, mas é na Língua Portuguesa, para surdos portugueses não é viável, precisa ter em Língua de Sinais, eu faço isso.” (Professora Surda E, 2015, p. 02).

A fronteira entre a adaptação e a tradução é transparente. Ela própria tem autonomia em adaptar as dinâmicas dos jogos ouvintes. Pode apresentar um aspecto muito interessante, ou seja, pode continuar a incluir o específico dos estudantes surdos. Assim, os autores Quadros e Schmiedt (2006) colocam:

“Muitas das ideias apresentadas foram criadas a partir de jogos e brincadeiras infantis ou adaptadas de dinâmicas utilizadas no ensino da Língua Portuguesa para crianças ouvintes e outras ainda foram criadas especificamente para as crianças surdas.” (QUADROS & SCHMIEDT, 2006, p. 10).

Quadros & Schemiedt apresentaram ideias para ensinar Português para surdos com materiais que foram adaptados e transformados em jogos didáticos que incluíram a Língua de Sinais ou o alfabeto manual. As autoras partiram de jogos já existentes para fazer a proposta.

Nesta pesquisa, nós identificamos que os professores surdos foram além da adaptação, pois criaram os jogos didáticos de uma forma surda, ou seja, os materiais apresentaram aspectos visuais e da Língua de Sinais com o objetivo didático e com marcas culturais surdas. As marcas culturais aparecem por meio do uso da própria língua, como também pelo uso de aspectos que sobressaltam a questão visual. O uso da escrita de sinais também foi bastante recorrente, como forma de registro visual da Língua de Sinais.

A Professora Surda E, ao fazer adaptação das atividades de jogos didáticos surdos, o faz no sentido de estar na cultura surda. A adaptação dos jogos, seja em Língua de Sinais, ou na Língua Portuguesa não é a tradução cultural, é antes de tudo um translado de aspectos para o conforto do aluno, ou seja, aquilo que se adapta ao surdo no uso dos tais jogos didáticos surdos. Essa Professora Surda E percebeu como é importante no ensino e aprendizagem a formação dos professores surdos para a educação bilíngue, a cultura e a identidade surdas.

Temos outro contexto na adaptação do jogo didático surdo.

“PowerPoint eu não uso, cartazes também não, se vejo algum jogo desenvolvido por pessoas ouvintes e que me interessa eu adapto e utilizo nas minhas aulas, também pesquisei na internet como desenvolver jogos com foco em crianças surdas porque eu percebia que elas não compreendiam, por exemplo, na aula de matemática quando se utiliza a imagem de pizza, mesmo com imagem algumas crianças não compreendem no caso de fração, então eu imprimo várias imagens e explico detalhadamente como funciona o sistema matemático e então elas entendem, eu sempre pesquiso na internet maneiras de adaptar os conteúdos.” (Professora Surda C, 2015, p.03).

Concordo com a Professora Surda C, cujo depoimento está acima. Da mesma forma Wilcox, S. e Wilcox, P. (2005) citam que todo sinal é palavra. É verdade sua afirmação, porque os estudantes surdos são dados ao significado visual da palavra, não conhecem o significado da palavra na forma escrita. O estudante surdo conhece o sinal da palavra lápis, por exemplo, mas não conhece a palavra escrita lápis e tem dificuldade de associar esta palavra com o respectivo objeto. O letramento visual através do sinal está completo, falta o letramento na escrita, o que sucede de acordo com o jogo usado pela Professora Surda E em suas adaptações com a imagem do objeto e o relacionamento à palavra-sinal e o relacionamento à palavra-escrita.

O jogo didático surdo, adaptado a objeto, sinal e palavra, facilita para os estudantes surdos que não entendem e perdem a possibilidade de acompanhar os conteúdos. Professora Surda C disse ser necessário fazer a adaptação que auxilia os conteúdos, e também a estratégia no uso dos jogos didáticos surdos torna mais claro o entendimento dos estudantes surdos para acompanhar os conteúdos.

Alguns professores ouvintes percebem os conteúdos dos jogos de forma diferente dos professores surdos que veem a possibilidade de adaptação de forma mais ampla. A autora Wanderley (2015) cita: “[...] desenvolvendo-se adaptações ou as produções diferentes na sociedade dos surdos, para que sejam respeitadas as diferenças culturais e sociais para participar no mundo sem limitações”. (WANDERLEY, 2015, p. 33).

Em meu pensamento, na educação bilíngue, a adaptação é parecida, mas é voltada para mexer nas regras do jogo, seja traduzido ou não. Esta adaptação vai concorrer para o aprendizado dos estudantes surdos, de forma simples na comunicação e no desenvolvimento cognitivo que estes jogos proporcionam. A ampla adaptação dos jogos didáticos surdos contribui para que nas atividades na sala de aula os estudantes surdos sintam-se respeitados em suas escolhas culturais, de forma mais simples divertida e clara.

6.5 O professor surdo e a tradução dos jogos didáticos surdos

Com respeito à tradução do jogo didático surdo o Professor Surdo A se refere ao seu ato de traduzir. Vejamos: “Sim, mas eu não gostei muito, por exemplo, tem a imagem de um carro e a tradução em Português dele, mas eu prefiro aplicar a tradução em *SignWrite* porque é mais visual.” (Professor Surdo A, 2015, p. 06).

Ele narra que não gostou de usar um jogo que não tem tradução cultural, um jogo próprio para ouvintes, claro. Ele realiza a tradução necessária para o estudante surdo. Coloca a palavra em *SignWriting* e deixa a palavra também em Português. Isto é tradução de jogo de outra cultura, é o ato de colocar significados culturais surdos. Temos nisto o ato da tradução cultural.

A proposta dos professores surdos, de construir com os estudantes surdos a tradução de jogos para os jogos didáticos surdos, é uma proposta válida. Ela coloca os símbolos culturais surdos como o sinal, o *SignWriting*, a imagem, e estes auxiliam na tradução.

O Professor Surdo A prefere usar a imagem, a palavra em *SingWriting* e traduzir o jogo, lhe dando um aspecto diferente e com mais pistas visuais, ou seja, de marcadores culturais como afirma Zappe (2010):

“[...] a Escrita da Língua de Sinais ocupa um “lugar” de marcador cultural, de tradução cultural surda, pois retrata a diferença e experiência de ser surdo no sentido mesmo de disseminador de uma cultura, que se alicerça em conceitos como diferença e de experiência visual. A partir deste estudo, não tem sentido pensar a Escrita da Língua de Sinais só da lógica do ensino da Língua Portuguesa, como, por exemplo, mais um ensino da Língua por si, sem falar nas questões fonéticas do ensino, que nesse caso não têm sentido.” (ZAPPE, 2010, p. 62).”

Estudantes surdos percebem que o marcador cultural tem diferente sentido nos conceitos de experiência visual para o letramento que utiliza jogo didático surdo, ao invés do jogo didático ouvinte. As traduções surdas contatam os signos que ligam, ou seja, motivam a animação, por exemplo, fazer escrita de sinais, aspecto importante da cultura surda.

Eu sei que a tradução dos jogos didáticos surdos é bastante fácil. Mas a Professora Surda B pensava que criar os jogos didáticos surdos é um pouco difícil, mas percebeu que pode fazer uma tradução mais clara nos jogos didáticos para o estudante surdo, porque ele aprende e se desenvolve melhor e pode ser importante para o futuro.

Professora Surda B disse que comprar os materiais e os jogos didáticos é muito caro. Quer referências para fazer outro mais produtivo, poder adaptar para ser melhor entendido. “São muito caros e também por não existirem em Língua de Sinais, às vezes são só de tabuleiros e letras, de outros tipos não tem. É mais produtivo adaptá-los ou fazer eles.” (Professora Surda B, 2015, p. 05).

Esta colocação da Professora Surda B dá a entender, que além de caro, o jogo didático surdo com identificação visual, quase não existe à venda, ou há pouca divulgação. Além disso, estes jogos didáticos surdos são imprescindíveis, não há porque deixarem de existir.

O pesquisador Carlos Skliar (2013), afirma que: “[...] e todas as formas de compreender o universo em seu entorno, se constroem como experiência visual.” (SKLIAR, 2013, p. 28). Desta forma parece intrigante que não se tenha jogo didático visual, ou seja, pouco apropriado para a educação bilíngue.

Para os professores surdos a experiência visual baseada na cultura e identidade surdas é importante, daí o movimento didático destes professores na educação bilíngue para estimular os estudantes surdos, nos aspectos próprios aos jogos didáticos surdos porque são necessários neste sentido.

A Professora Surda B usou, como estratégia, o marcador cultural no jogo do Caracol. Ela fez a tradução do jogo do caracol no pátio da escola. Em conjunto com os alunos, ela usou giz, tinta, desenhou o jogo da centopeia nas lajes do pátio. Ela colocou cada configuração de mão em *SignWriting* no desenho. Linda ideia, maravilhoso jogo traduzido que se perpetua durante anos na escola Coser, em Santa Maria. Ela fez uso da tradução cultural do jogo, incluiu marcadores culturais que servem para os estudantes surdos que brincam com a configuração das mãos.

Percebi que os estudantes surdos gostam de brincar com o jogo das configurações das mãos com *SignWriting*. Vamos à transcrição da narrativa da professora:

“Eu gosto da produção manual, eu desenvolver, igual antes eu expliquei sobre o jogo da centopeia, fui eu quem criou o jogo das configurações das mãos, as disputas em sala de aula que eu promovo a partir disso.” (Professora Surda B, 2015, p. 05).

Ótimas suas colocações sobre o uso deste jogo e as disputas em sala de aula que o jogo promove.

Silva fala sobre o enriquecimento didático que o jogo cultural deve trazer e pelo jogo didático surdo traduzido pela Professora Surda B nota-se que as relações interpessoais com os jogos didáticos surdos estimulam os estudantes surdos à interação, algo que ocorre na educação bilíngue. A seguir a citação de Silva (2002) sobre como é importante o jogo didático surdo de tradução.

“As diferenças linguísticas devem ser percebidas como uma possibilidade de maior enriquecimento no âmbito das relações interpessoais, e compreender como cada sujeito faz uso de sua linguagem e como essa estrutura seu pensamento é de interesse para estudar a relação entre cognição e linguagem.” (SILVA, 2002, p. 28).

Os professores surdos que se utilizam do jogo didático surdo traduzido se apossam, também, do processo do brincar nas atividades para representar conteúdos didáticos que levam à cognição e à linguagem, bem como aos significados culturais, possibilitando as relações e o compreender, pela perspectiva das relações aos estudantes surdos que envolvem a cultura surda nos jogos didáticos surdos.

6.6 Letramento visual de estudantes surdos através dos jogos didáticos surdos

Os aspectos apresentados por muitos dos estudantes surdos indicam que têm dificuldade no letramento em Português. A educação bilíngue usa o letramento, pois o modelo

se apropriar do ensino em Língua de Sinais e leitura em Português. Vários tipos de letramento entram em questão como o letramento da escrita, da imagem, no ambiente virtual, de Língua de Sinais, *SignWriting* etc.

Entendemos o letramento como a capacidade do indivíduo ler. Ser letrado significa produzir sentido a partir do que olhamos, ou seja, a partir do que lemos pelo olhar.

É certo que o uso dos jogos didáticos surdos no desenvolvimento do letramento é de grande ajuda. O Professor Surdo A compara a eficiência dos estudantes surdos em reconhecer (letramento) as palavras em Português, palavras em *SignWriting* e em sinais (de acordo com Wilcox, 2006 sinais são palavras).

“Jogos didáticos são bastante visuais, têm figuras, imagens, desenhos que chama atenção e fazem com que eles aprendam. Podem ter jogos que mostra a imagem e depois tenha tradução em *SignWriting* ou para o Português, assim eles podem comparar e analisar. Sem materiais didáticos eles não entendem nada, se eu apenas explicar eles terão dificuldades. Mas se eu mostrar figuras eles vão compreender facilmente porque surdos são visuais.” (Professor Surdo A, 2015, p. 01).

Claro, continuando, os estudantes surdos têm maior facilidade com o aprendizado visual, com os jogos didáticos surdos, pois estes podem usar muitas imagens. Estas imagens são os aspectos visíveis no jogo, ou seja, imagem, desenho, sinal, *SignWriting*, Português, que concorrem para o letramento visual.

Os jogos didáticos surdos motivam o letramento visual com atividades divertidas, em que o estudante surdo descobre, por meio de perguntas e respostas com figuras, numa atitude interacional dialógica. Cito Wanderley (2015) que explica a polêmica do uso do letramento visual em *SignWriting*

“Abordar o tema da escrita de sinais e do letramento gera muitas polêmicas, uma vez que fora da escola, quase não tem escrita de sinais, o que significa dizer que o letramento para surdos ainda está no seu início. Enfatizo que ainda não começou, mas acredito que, futuramente, com as nossas lutas e nossas forças poderemos surpreender o Brasil para que reconheça verdadeiramente as duas línguas: Libras e Português, com o direito de se ter as duas escritas na sociedade.” (WANDERLY, 2015, p. 65).

A polêmica na educação bilíngue existe, são muitos os métodos no letramento. É visível que através do letramento visual, os jogos didáticos surdos (criação, adaptação ou tradução) motivam o estudante surdo, sua vontade de aprender brincando é maior. Entendemos ser necessário para o desenvolvimento. Aspecto esse importante para o futuro da escrita na comunidade surda.

Importantíssima a afirmação do Professor Surdo A sobre as crianças surdas serem muito visuais. E também importantíssima a afirmação da necessidade de jogos criados, adaptados ou traduzidos. De minha parte, acredito nessa experiência na construção dos jogos didáticos surdos:

“Porque as crianças são muito visuais e se eu desenvolvo os materiais acredito que consigo fazer com que elas entendam de forma mais clara, não tenho interesse de copiar materiais prontos, se eu faço tenho a impressão de que eles gostam mais e é mais divertido. Se eu dou jogos prontos que tem Português parece que os desmotiva. Claro que Português é importante para o futuro deles, para a escrita, quando ingressarem em uma faculdade, mas no momento eu apto por dar a eles materiais visuais porque facilita o aprendizado, amplia o vocabulário deles em Língua de Sinais e depois o Português, matéria que eles vão ter com outro professor, o meu foco é Libras, contação de histórias e etc.” (Professor Surdo A, 2015, p. 06 - 07).

Os jogos didáticos surdos são um achado importante da cultura surda para o letramento visual. Eles motivam e influenciam a qualidade da educação e o futuro dos estudantes surdos no que se refere à escrita e ao uso visual.

Importante os materiais criados, adaptados ou traduzidos dos jogos didáticos surdos para os estudantes surdos, pois, no momento do letramento no Português escrito, é necessário utilizar o método bilíngue. Alguns dos estudantes surdos gostam da escrita do Português, outros têm dificuldade nessa escrita. Então, para a maioria, a alfabetização e o letramento visual pelo jogo didático surdo têm valor.

Professor Surdo A, na citação acima, traz exemplos bons sobre o uso dos jogos didáticos surdos. Em uma pesquisa, como refere Karnopp (2005): “O material de análise inclui depoimentos de surdos sobre a Língua Portuguesa e a Língua de Sinais, sobre as práticas de leitura, escrita e tradução e sobre a relevância social da comunidade surda”. (KARNOPP, 2005, p. 226). Esta autora analisa em sua pesquisa e observa que a maioria dos estudantes surdos têm problemas e dificuldade na aquisição do Português escrito, como segunda língua. O letramento visual, como estratégia proporcionada pelos jogos didáticos surdos por meio de criação, adaptação ou tradução, permitem aspectos didáticos importantes em uma língua e noutra. Eles são ideais para a construção didática dos estudantes surdos, necessários, pois, conhecem na prática, a leitura e a escrita. Apresentam-se, portanto, no presente como um legado importante para o desenvolvimento futuro do estudante surdo, seu letramento na cultura e na educação bilíngue.

Encontrei diversos jogos didáticos surdos, como já mostrei no capítulo V. Todos eles se prestam a muitos movimentos objetivados da aprendizagem na modalidade de letramento

visual. Ótimo trabalho de memorizar pela mediação do brincar e tornar capaz, ou seja, o letramento visual, os estudantes surdos aprendem com os jogos didáticos surdos.

O Professor Surdo A disse que acredita no letramento visual quando associado aos jogos didáticos surdos. Eles proporcionam momentos mais dinâmicos aos grupos dos estudantes surdos, que aprendem mais com o jogo didático surdo, o que se apresenta pelo visual.

“Eu acredito que jogos didáticos para os surdos é muito bom para motivá-los e incentivar o visual deles de diversas formas e ajuda a memorizar mais rápido e a desenvolver de uma forma mais dinâmica e com a utilização de *SignWrite* também, eles tem mais segurança no que aprendem ao visualizar os jogos didáticos.” (Professor Surdo A, 2015, p. 07).

Diferente dos aspectos no letramento visual de estudantes surdos com os jogos didáticos surdos, os autores Lodi, Harrison e Campos (2002), afirmam possíveis consequências:

“[...] foco desvia a atenção das questões pertinentes à escrita e ao letramento, levando os educadores a preocuparem-se, unicamente, com informações e conteúdos curriculares, acarretando, novamente, na redução da escrita a instrumento.” (LODI, HARRISON E CAMPOS, 2002, p. 39).

Portanto, esta afirmação de Lodi, Harrison e Campos leva aos professores surdos que têm experiências com as práticas de letramento visual, a preocupação com a organização das atividades que acompanham os conteúdos dos jogos didáticos surdos. Digamos ser necessária a formação de professores surdos, ou seja, a compreensão do professor bilíngue sobre seu letramento visual. O letramento visual dos professores bilíngues é importantíssimo para a aquisição das práticas referentes aos estudantes surdos. Com o conhecimento sobre letramento visual, o professor bilíngue vai aprender os conteúdos de letramento visual dos surdos, ou seja, o uso da escrita de *SignWriting*, Língua de Sinais, sinais, desenho, imagem, Português visual etc. Desta forma os estudantes surdos terão como prática, na interação e letramento visual, experiências com jogos didáticos surdos com conteúdos da Língua de Sinais própria, a língua ensinada numa educação bilíngue, respeitando a cultura e a identidade surda.

6.7 O Professor surdo e o ensino Língua de Sinais como primeira língua

Acho que concordo com o Professor Surdo A que há alguns estudantes surdos que sabem Língua de Sinais, e outros, não. Porque isso depende da realidade destes estudantes surdos como a falta informação, por exemplo, por isso se atrasam na aquisição da Língua de

Sinais. Professor Surdo A oferece ensino de Língua de Sinais para os estudantes surdos, maior aprendizagem e conhecimento da primeira língua com os jogos didáticos surdos.

A vontade no uso dos jogos didáticos surdos como apoio ao ensino da Língua de Sinais, estimula os estudantes surdos a aprender sua primeira língua. Porque antes se encontrava estudantes surdos que quase nada aprendiam em Língua de Sinais. Então, os professores surdos despertam o desejo dos estudantes surdos de aprender com os jogos didáticos surdos. Cada prática motiva a vontade de aprender na língua nativa própria do movimento na educação bilíngue. Os professores surdos e os estudantes surdos têm importantes achados em à relação ao contato da comunidade surda e do uso da experiência visual.

“No magistério eu ensinei Libras, havia dois alunos que já sabiam Libras e três que não sabiam, eram novos, não tinham identidade e nem cultura surda. Eu também nunca tinha vivenciado isso. É um processo demorado, mas eles se identificaram porque eu era surdo também. E aos poucos foram aprendendo, eu via que o meu papel de professor tinha um valor muito grande para eles, era importante esse contato visual que tínhamos e eu sabia que a qualidade de vida deles iria melhorar socialmente, o comportamento em vários aspectos. Eu fiquei muito feliz em participar desse processo de ensino e eu gosto de trabalhar com vários perfis de surdos e colaborar para o desenvolvimento.” (Professor Surdo A, 2015, p. 07).

O Professor Surdo A levanta a questão de imaginar a importância que a formação dos professores surdos em Língua de Sinais tem para o futuro da educação bilíngue. O papel do professor surdo é interagir, ter comunicação com os estudantes surdos, representar a identificação dos mesmos com sua cultura. Esta ligação com jogos didáticos surdos pode ser importante. Miorando (2006) ajuda a compreender isso: “No desenvolvimento deste artigo, apresentarei momentos do processo de formação inicial que ora se instaura na profissionalização de professores surdos”. (MIORANDO, 2006, p. 77). Mostra o valor e o quanto é importante o papel dos professores surdos, no processo ensino-aprendizagem, pelo uso de Língua de Sinais própria, como a primeira língua dos estudantes surdos. Os aspectos das interações específicas dos jogos didáticos surdos entre professores surdos e estudantes surdos é uma experiência de colaboração no desenvolvimento, na mediação sobre a aprendizagem da primeira língua. Em relação os jogos didáticos surdos são um apoio para os estudantes surdos no uso da língua. Um passo para a aquisição imediata da cultura e da identidade surdas.

Tenho muito orgulho de perceber a estimulação ao letramento, no trabalho com os jogos didáticos surdos com vistas ao aprendizado da primeira língua. Os estudantes surdos reforçam sua aprendizagem com uso dos jogos didáticos surdos, o que prova a condição superior da cultura surda no letramento surdo em Língua de Sinais.

Acredito que todas as pessoas surdas sempre lutaram por uma educação bilíngue, com uso da Língua de Sinais como primeira língua dos surdos, seja na educação infantil, no ensino fundamental ou no ensino superior. Os estudantes surdos atestam o uso da visão como instrumento para que os professores surdos usem quando ensinam. No futuro, virá o uso de jogos didáticos surdos para o letramento visual. Os professores surdos interagem com os estudantes surdos motivando a aprendizagem com os jogos didáticos surdos no ensino da Língua de Sinais. Orgulho pela importância que o letramento visual dá à cultura e à identidade surdas em Língua de Sinais. “Minha primeira língua é Libras eu sou surdo, minha identidade e cultura também, isso é importante, eu tenho orgulho disso e repasso para os alunos, eles me tem como exemplo.” (Professor Surdo A, 2015, p.09).

Os professores surdos perceberam o progresso dos estudantes surdos no ensino da primeira língua, então, precisam construir uma experiência visual da cultura e da comunidade surda. Assim como afirma Strobel (2013).

“[...] quando se identificam com a comunidade surda, estão mais motivados a valorizar a sua condição cultural e, assim, passariam a respirar com mais orgulho e autoconfiança na sua construção de identidade e ingressariam em uma relação intercultural, iniciando uma caminhada sendo respeitados como sujeitos “diferentes” e não como “deficientes”.” (STROBEL, 2013, p. 41).

Professores surdos têm refletido sobre a diferença. Sabem organizar com presteza, de forma realista, os elementos necessários para os jogos didáticos surdos, no ensino bilíngue, para possibilitar aos estudantes surdos, o letramento visual como primeira língua. Mesmo em Língua de Sinais é diferente o jeito próprio de adquirir a língua. O estudante surdo retorna para vivência, na comunicação proporcionada pela língua na educação Bilíngue. Uma relação que requer muito contato e participação da comunidade surda. A cultura e a identidade surdas são referências para o comportamento de valor e respeito para com a comunidade surda.

Também há professores surdos que ficaram felizes com as muitas novidades que aprenderam no ensino. Muita busca e encontros em cursos; trocas entre professores que demonstraram interesse em reconhecer e ultrapassar velhas práticas de ensino e captar novas práticas com uso de jogos didáticos surdos. Depois essa criatividade aumenta ainda mais com os jogos didáticos surdos utilizados no ensino da primeira língua aos estudantes surdos.

Os professores surdos acreditam que o jogo didático surdo ajuda na produção de subjetividade, daí o interesse no uso dos jogos didáticos surdos. Eles descobriram que o ensino para os estudantes surdos, mesmo usando a primeira língua, precisa de interação na

sala de aula. Em verdade, o sentido de cada brincadeira com os jogos didáticos surdos, contribui no processo de desenvolvimento do estudante surdo.

“Eu me sinto feliz no meu trabalho aprendeu muitas coisas novas aqui, inúmeras didáticas e sempre tenho novas ideias de ensino para que eles evoluam isso tem muito valor pessoal. Eu aprendo muito ensinando, é uma troca conhecimentos estar em sala de aula, tem grande valia para mim.” (Professor Surdo A, 2015, p. 11).

No trabalho há muitos jogos didáticos surdos para serem usados na apresentação do ensino da Língua de Sinais como primeira língua. A respeito da diferença linguística para o estudante surdo e a necessária criação de ambientes linguísticos, o movimento surdo, no documento²⁴ entregue ao MEC, (2014) especifica: “A educação bilíngue de surdos envolve a criação de ambientes linguísticos para a aquisição da Libras como primeira língua (L1) por crianças surdas [...]”. (MEC, 2014, p. 6).

Entender os professores surdos na luta para buscar autonomia do ensino da Língua de Sinais como primeira língua, pode criar o espaço linguístico da educação bilíngue com ajuda do jogo didático surdo.

Os professores surdos têm, entre seus principais desafios, a formação bilíngue. Quer dizer, os profissionais sentem ser necessária esta capacidade para a interação e a comunicação com outros surdos. A motivação é despertada pelos jogos didáticos surdos que, por complemento, contêm didáticas específicas para estudantes surdos no desenvolvimento de estratégias de aprendizagens para eles.

Esta experiência para a maioria dos professores surdos serve como orientação no trabalho, demonstra que essa estratégia de uso nas atividades com os jogos didáticos surdos auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, influem no conhecimento dos estudantes surdos. Resta perceber as oportunidades de trabalhar em ambiente linguístico o que os jogos didáticos surdos motivam sempre.

Em meu contato com a Professora Surda B percebi que, ao falar do uso do jogo didático surdo para o ensino de Língua de Sinais como primeira língua, sente-se estimulada ao uso deste material. Daí os estudantes surdos, com uso deste material, podem participar e aprender coisas novas e palavras novas através dos jogos didáticos surdos na construção do conhecimento,

²⁴ Relatório do trabalho para a Política Nacional de Educação Bilíngue, feito pelo GT FENEIS-MEC/SECADI, está anexo a esta dissertação como número 2, por sugestão da banca de arguição.

“Eu gosto muito da experiência por ser tudo em Língua de Sinais, também experimentei o segundo ano do ensino médio e foi bom. Trabalha com crianças é muito bom, divertido, poder proporcionar a elas e participar da construção do conhecimento.” (Professora Surda B, 2015, p. 06).

Professores surdos adquirem experiência em Língua de Sinais no ensino desta como primeira língua, na construção do conhecimento mediante os jogos didáticos surdos. As autoras Basso, Strobel e Masutti (2009), afirmam que:

“A “oralidade em sinais” – ou língua sinalizada – é um dos conteúdos mais importantes do ensino da Língua de Sinais como primeira língua, pois muitos alunos surdos chegam à idade escolar com pouco conhecimento de LIBRAS, sabem alguns sinais, mas têm dificuldade de expressar suas opiniões e idéias. É preciso criar espaços educativos motivadores para desenvolver a habilidade de sinalizar e compreender o que outras pessoas sinalizam.” (BASSO, STROBEL e MASUTTI, 2009, p. 27).

Nos afazeres, os professores surdos conseguem colocar os conteúdos de ensino da Língua de Sinais, utilizando jogos didáticos surdos, levando o conhecimento da primeira língua para os estudantes surdos no desenvolvimento próprio da língua, da cultura e identidade surdas. O ensino-aprendizagem desta envolve diferentes aspectos: jogos didáticos surdos, educação bilíngue, criação, adaptação e tradução. Com base nessa premissa, objetiva desenvolver habilidades de compreensão e produção em Língua de Sinais, *SignWriting*, de imagem e alfabeto manual e a reflexão sobre as maneiras como essa língua funciona e seu uso nos jogos didáticos surdos.

A Professora Surda E tem algo interessante. Ela pega o foco do prazer dos estudantes surdos que gostam dos jogos didáticos surdos, e usa as diferentes maneiras que os jogos possibilitam, de ensinar a Língua de Sinais. E os estudantes surdos têm curiosidade e valorizam mais seu aprender.

“A utilização é muito boa, as crianças gostam muito e se divertem, tem curiosidade de mexer e conhecer os jogos, principalmente quando percebem que tem Língua de Sinais e eu os incentivo a jogarem, pois eles aprendem muito.” (Professora Surda E, 2015, p. 01).

Rozek (2005) depõe sobre o processo de aprender:

“O processo de aprender depende da condição do pensamento, pois formam-se conceitos e classificam-se impressões das mais diversas pela capacidade de pensar. As percepções que temos do mundo apresentam componentes emocionais, formam parte da realidade da vida e acompanham nossas vivências.” (ROZEK, 2005, p. 283).

Ao preparar o trabalho, o professor surdo precisa conhecer e ter presentes os aspectos dos jogos didáticos surdos. A observação mostra que os jogos didáticos surdos têm aspectos culturais para o ensino em Língua de Sinais: imagem para visual, alfabeto manual etc. Todos os jogos didáticos surdos necessitam de um tempo para que os estudantes surdos possam mexer e conhecer, sentir, entrar em contato com os jogos, despertar emoção.

A aquisição do conhecimento implica, aos professores surdos, experiências contínuas. Cada estudante surdo tem seus aspectos individuais que os motivam a aprender ou não aprender. Assim, não se podem ignorar os aspectos emocionais no processo de aprendizagem para os jogos didáticos surdos, os aspectos cognitivos, a educação bilíngue na cultura surda.

As práticas pedagógicas de ensino dos professores surdos, para a primeira língua é algo próprio como a Língua de Sinais. O trabalho de usar metodologias e os jogos didáticos surdos no ato de criar, adaptar ou traduzir é possível e relativamente fácil. Desse modo os professores surdos utilizam esses jogos, dando mais importância e motivação aos estudantes surdos.

O Professor Surdo A diz ser um diferencial que os professores surdos tenham conhecimento cultural, experiência com os materiais e os jogos didáticos surdos, e também a pesquisa para as estratégias para os jogos. Professores surdos que se animam a construir os jogos didáticos surdos trabalham de forma diferente na modalidade visual com metodologia específica no ensino da Língua de Sinais, no processo da educação.

“Para ensinar Libras, é importante o professor ter prática, conhecer sinais de várias áreas e saber sobre cultura. É com o professor que o aluno vai conhecer a Libras e aprender as matérias, construir sua identidade e experiências. O professor precisa usar metodologias de ensino de primeira língua – L1 e também conhecer a linguagem dos surdos.” (Professor Surdo A, 2015, p. 12).

A oportunidade do momento de prática é importante ao professor surdo, onde ele aprende elementos diferentes da metodologia própria do surdo, na Educação Bilíngue e mostra interesse em Língua de Sinais sempre com os jogos didáticos surdos. Cita Klein (2011), afirma:

“Desde sua chegada à escola a forma de trabalhar teve várias mudanças, todo conto tinha desenhos, dramatizações e sinais para que ficasse claro a todos, portanto, não foi apenas a aluna surda que ganhou com essa proposta, todos estavam aprendendo ainda mais e tendo a oportunidade de aprender dentro dessa metodologia, rica em estimulação visual e atividades práticas.” (KLEIN, 2011, p. 09).

A realidade de trabalhar na educação bilíngue, no campo de ensino em que a Língua de Sinais é a primeira língua, requer também aspectos visuais, dramatizados. Professores

surdos percebem a pedagogia surda como importante para a estimulação e comunicação visuais, com o auxílio dos jogos didáticos surdos, na presença dos estudantes surdos. Professores surdos vivem experiências ricas nas atividades práticas com jogos diferentes para o ensino da Língua de Sinais, no momento em que ensinam, no momento de brincar. Por isso a importância da primeira língua na comunidade surda e para a cultura e identidade surdas.

A Professora Surda B percebe a importância do visual:

“Sim, pois o professor surdo explora o visual desses alunos surdos e a Libras, por exemplo, usando um cartaz explicando com imagens (resumo do assunto) os conceitos de primeira língua, assim, os alunos leem e demonstram os sinais assimilados para concluir seus aprendizados.” (Professora Surda B, 2015, p. 11).

Na educação bilíngue, do mesmo modo, A Professora surda C mostra que possui esta prática na escola para manter o interesse dos estudantes surdos para que queiram aprender e conhecer sobre *SignWriting*. Os professores surdos motivam e orientam quanto ao uso do desenho para que possa servir de argumento para o uso dos jogos didáticos surdos. No ensino da comunicação da primeira língua, utilizando os jogos didáticos surdos, e a escrita de sinais, podem aparecer boas ideias, na adaptação ou tradução dos jogos. Por exemplo, *SignWriting*, sinais, alfabeto manual, uso de leitura e escrita de sinais com desenho, muito importante a questão visual, aprendem muito mais.

“As crianças adoram ver formas, os sinais, ver usar Libras, podem aprender também *SignWriting*, você conhece a escrita de sinais? E também precisa ser fluente é importante e os surdos gostam mais e aprendem sinais. Eles pegam os sinais, por exemplo, pode mostrar cartas e contar histórias para aprender. Usar bastante a escrita de sinais e pode depois pegar cartas em primeira língua o aluno consegue fácil juntar as duas cartas, as crianças adoram primeira língua, entende? O importante é o visual.” (Professora Surda C, 2015, p. 19).

Dessa forma fica atestada a importância dos jogos didáticos surdos para os estudantes surdos, pois eles adoram, têm interesse principalmente porque jogos apresentam a parceira com a comunicação visual, ou seja, os aspectos da Língua de Sinais e da escrita de sinais. A autora surda Stumpf (2009), afirma que: “os jogos didáticos são recursos importantes para a aprendizagem da leitura e da escrita, desenvolvem também as atitudes de comportamento, convivência, organização e participação. As crianças gostam muito de jogar.” (STUMPF, 2009, p. 26).

Alguns professores surdos ficam admirados ao perceber que os estudantes surdos gostam muito dos jogos didáticos surdos, o que é importante para a motivação da

aprendizagem escrita, *SignWriting*, alfabeto manual. E em relação à mediação com os jogos, os estudantes aprendem mais rápido.

Têm sentimento de autoestima, de estar feliz pois aprendem e conhecem *SignWriting* e também a Língua de Sinais, a produção se torna mais animada entre outras coisas.

Na educação bilíngue, os professores surdos trocam conhecimentos com os estudantes surdos, ensinam e acompanham a metodologia, raciocinam com eles, encontram no brincar com os jogos didáticos surdos uma nova forma de aprendizagem, onde o estudante conhece a escrita de sinais e a Língua de Sinais de diferentes maneiras, próprias da primeira língua, com o principal objetivo utilizar comunicação visual, repassando a cultura e a identidade surdas.

A Professora Surda E, sente esse desafio como maior no conhecimento da Língua de Sinais como primeira língua. Professores surdos sentem o desafio de usar estímulos diferentes para os estudantes surdos, como brincar na sala de aula utilizando os jogos didáticos surdos. Cabe saber o uso dos jogos para a: comunicação, os jogos visuais, os jogos em Língua de Sinais, os jogos de *SignWriting*, os jogos de alfabeto manual, os jogos de escrita de sinais, os jogos de Português, os jogos das atividades, os jogos dos sinais, os aspectos nas culturais. “Sim, uso minha primeira língua como L1, faço ensino o aluno surdo aprender como L1 é importante, através jogo didático adaptado focado em Libras desafiando, estimulando sempre seu aprendizado em Libras.” (Professora Surda E, 2015, p. 13).

A educação bilíngue através os jogos didáticos surdos, entre os estudantes surdos apoia mais a aprendizagem. É importante o jeito, a motivação, que podem sempre relacionar os tipos diferentes dos jogos e as atividades com foco no objetivo. “Respeito e compreensão das crenças e da cultura da comunidade Surda podem começar já na sala de aula, através de um ensino esclarecido, por um professor bilíngue/bicultural.” (WILCOX & WILCOX, 2005, p. 140).

Estes autores reforçam aspectos culturais da comunidade surda nos jogos didáticos surdos. Acreditam que devem começar na sala de aula por um professor, motivando um ensino esclarecido, necessário e válido da Língua de Sinais para os estudantes surdos.

6.8 O jogo didático surdo e a aprendizagem do Português como segunda língua

Professor Surdo A, com sua experiência, explica a importância do trabalho pedagógico no ensino de Língua Portuguesa escrita como segunda língua. O conceito de letramento em Português é reservado ao estudante surdo que não treinou seu ouvido na língua oral e tem necessidade de conhecimento de aquisição das primeiras palavras em Português. Este

estudante vai ser letrado de forma visual, pois aprende com o pensamento visual. A aquisição do cognitivo da segunda língua requer também estratégias de tradução do Português para os sinais. Os professores surdos mostram prioridade no uso de estratégia visual nos jogos didáticos surdos. Então, a comunidade surda, no ensino do Português como segunda língua para os estudantes surdos acredita ser importante a experiência visual para o acesso aos conteúdos: à gramática, o vocabulário e diálogos, cada palavra, cada frase deve corresponder à sua tradução como explica o Professor Surdo A:

“É importante saber como trabalhar ensinar usando materiais, saber os sinais, o letramento e palavras em Português. Saber comparar quando ver um sinal e depois uma palavra em Português e entender o que significa. Aprender mais sinais, mais palavras, também à morfologia, a sintaxe, a fonologia para perceber o contexto e isso é importante pra se comunicar com surdo. Não dá pra tratar diferente só porque é segunda língua – L2, você pode escrever, conversar, se precisar pode escrever, o importante é aprender. Não sabe qual a palavra? Assim não dá... Precisa saber a palavra e o sinal em Libras pra dialogar.” (Professor Surdo A, 2015, p. 12).

É preciso, para o ensino de Português como segunda língua o uso de jogo didático surdo. Daí a necessidade de entendimento e desenvolvimento destes jogos especificamente para este momento. O jogo didático surdo possibilita o momento de encontro com o significado da palavra em Português, motiva também a escrever, ajuda na comunicação, no diálogo com a sociedade ouvinte. O jogo didático surdo possibilita este ato importante de interação no ambiente linguístico, no processo da aquisição da segunda língua. O jogo didático surdo leva o estudante a aprender em diferentes contextos e tempos. Assim como afirma Quadros (1997).

“A autora considera diferentes contextos para definir o tempo que o estudante leva para adquirir a segunda língua; entretanto, aqui será mencionada somente a situação em que o processo ocorre de forma menos natural. Os estudantes que fazem parte de uma minoria linguística que não foram ensinados na sua primeira língua levam de sete a dez anos para conseguirem uma performance similar à de falantes nativos. Collier sugere que, para que haja sucesso na aquisição da L2, o desenvolvimento acadêmico cognitivo na escola é mais importante do que o número de horas de instrução na L2.” (QUADROS, 1997, p. 85).

O processo da aquisição da segunda língua, não é natural para os estudantes surdos, porque a segunda língua é difícil, falta conhecer o Português é necessário treinamento todos os dias para aprender a escrever. Para os estudantes surdos, comparar os parâmetros da diferença linguística com as estruturas do Português e a cultura ouvinte é algo demorado e trabalhoso. E a aprendizagem da segunda língua tem que ser com ajuda dos jogos didáticos surdos e apoio da comunicação visual de produção.

Os professores surdos ajudam os estudantes surdos, junto às atividades, com todos os tipos dos jogos didáticos surdos, para conseguir o objetivo que é a aprendizagem da Língua de Sinais e a língua escrita em Português, importantes na educação bilíngue para o desenvolvimento acadêmico futuro.

“Os alunos surdos encontram dificuldades naturais no aprendizado da Língua Portuguesa. Mas, quando aprendem por meio da Língua Brasileira de Sinais, com os jogos didáticos acabam recolhendo a escrita em Língua Portuguesa pela comparação à aprendizagem na primeira língua – L1, reconhecendo, e expondo seus conhecimentos.” (Professora Surda B, 2015, p. 11).

Naturalmente esta professora entende as dificuldades dos estudantes surdos e identifica o papel dos jogos didáticos surdos no ensino do Português.

Os professores surdos percebem a necessidade de interações sociais e culturais entre os estudantes surdos. No processo é muito importante mostrar os calendários com mesmos materiais e os jogos didáticos surdos para a aquisição da leitura, escrita, sinais, os jogos de vocabulários com ligação com comunicação visual. Portanto, ele fala da importância do mural com um jogo de palavras visual. A educação bilíngue dos estudantes surdos é pensada sempre num contexto visual. O ensino é especial na Língua de Sinais, de acordo com a capacidade e suas experiências de vida, mas depende de cada um dos estudantes surdos. As dificuldades na aquisição da Língua Portuguesa, a necessidade de prestar atenção para ler, escrever, em Português como segunda língua. No desenvolvimento visual para o letramento na segunda língua, bem como no processo de comunicação escrita deve haver interação da Língua de Sinais e a Língua Portuguesa. A Professora Surda C explica o contexto.

“Eu acho importante mostrar para as crianças o calendário e anotar o tempo: se tem chuva, ou nuvens, se está sol e também o dia: se é segunda, terça... a criança vai ver o nome e as palavras precisa da segunda língua para aprender e copiar. É importante para a criança ter um quadro com mural, aí, por exemplo, pode recortar figuras e as palavras depois fazer um jogo de palavras com cartas. Se a criança não conhece o nome em Português, ela pode olhar no mural e juntar as cartas. Por isso é importante ter o mural, porque se a criança não tem, é mais difícil aprender, porque o mural é importante, é visual na segunda língua aí dá pra ver o nome da carta e todo dia e aprende a palavra.” (Professora Surda C, 2015, p. 19).

Unindo estas considerações, também Quadros e Schmiedt (2006) explicam ser importante para os estudantes surdos, subsídios na aquisição da leitura e escrita do Português e a parceria dos jogos didáticos surdos muito contribui à aprendizagem e ao ler as atividades em desenvolvimento.

“Falar sobre os processos de interações comunicativas, sobre a Língua de Sinais e sobre a Língua Portuguesa escrita são formas de desenvolver a conscientização do valor das línguas e suas respectivas complexidades. Este exercício dará subsídios para o processo de aquisição da leitura e escrita em sinais, bem como para o desenvolvimento da leitura e escrita do Português como segunda língua.” (QUADROS E SCHMIEDT, 2006, p. 31).

Para os professores surdos, os aspectos no processo de interação e comunicação entre os estudantes surdos favorecem as atividades do tipo texto de leitura como segunda língua, e o apoio dos jogos melhora tal atividade. Melhor trabalhar através dos jogos didáticos surdos que favorecem mais na aquisição da leitura da Língua Portuguesa por meio da Língua de Sinais. Na educação bilíngue faz muito sentido o uso do jogo didático surdo. E para os estudantes surdos, o desenvolvimento a conscientização através do jogo traz valor ao contexto e o estudante surdo compreende melhor no ato de produzir texto em Português na sala de aula e isto serve para a experiência dos estudantes surdos em adquirir Português como segunda língua.

A Professora Surda E também repete o contexto quando afirma quase o mesmo para o ensino de Português como segunda língua.

“Sim, uso jogo didático como L2, para que o aluno aprenda os significados, mas antes eu ensino em Libras. Eu sempre uso Libras, como estratégia do jogo de didática junto imagem com Português. Isto é importante aprender primeiro a base como a Língua Portuguesa, aumentando o desafio, para futuro aluno surdo usar visual (imagens das letras e imagens diversas) sabendo o que significa a palavra no Português tendo a oportunidade de saber ler e escrever, expondo o que aluno entendeu em L2. Ensino Libras, visual junto Português para evoluir.” (Professora Surda E, 2015, p. 13).

Stumpf (2004), consciente deste quadro de ensino do Português como segunda língua do estudante surdo, sugere o uso do *SignWriting*, outra modalidade importante para a aprendizagem do Português. Com esta modalidade escrita de Língua de Sinais, a escrita do Português se torna mais rica com as múltiplas estratégias.

“A criança vai à escola principalmente para aprender a ler e escrever. É coerente que a criança que a Língua de Sinais possa aprender a ler e escrever nessa mesma língua, assim vai aperfeiçoar sua comunicação e a partir do conhecimento consistente de sua primeira língua, poderá aprender uma segunda língua, no caso do surdo, o Português escrito que lhe é muito necessário, pois é a língua de seu país que vai lhe permitir exercer melhor sua cidadania e participação laboral.” (STUMPF, 2004, p. 145 - 146).

Aprender a ler é o caminho, como disse Stumpf, para melhorar a participação social e da cidadania. Com o uso do jogo didático surdo, este caminho se torna possível. O jogo

contribui muitíssimo para o processo de aquisição e melhora no desempenho da comunicação do estudante surdo.

6.9 O professor surdo: a atenção ao futuro e a aprendizagem através dos jogos didáticos surdos

Os jogos didáticos surdos munidos do aparato visual, ou seja, de imagens, de desenhos, de sinais, de *SignWriting*, alfabeto manual, e palavras no Português se prestam à educação bilíngue e à pedagogia surda. Mostraram ter o agrado dos estudantes surdos para o desenvolvimento da cognição. De igual modo, os professores surdos se surpreendem com a potencialidade didática destes jogos de ângulo cultural, tal é a perspectiva que eles trazem para o futuro da educação bilíngue e o auxílio à aprendizagem do estudante surdo, bem como a dinâmica emprestada por eles à pedagogia surda.

Trago aqui o exemplo do Professor Surdo A que percebe a potencialidade do jogo didático surdo na ajuda aos estudantes surdos em criar, fazer desenhos e as narrativas de histórias usando a Língua de Sinais. Professor Surdo A entendeu a grande ajuda e a importância dos jogos didáticos surdos para aprender a escrita e sua importância. Então, o futuro do desenvolvimento da educação bilíngue está assegurado.

“A didática de ensino para eles serve para entenderem como será o futuro ou até mesmo em outra escola. Usamos desenhos, narrativas em forma de imagens ou em Libras, eles precisam ver e entender o contexto, assim eles entendem claramente e são motivados. É importante eles visualizarem, eu dou vários tipos de materiais para eles, com figuras ou em *SignWriting*.” (Professor Surdo A, 2015, p. 02).

A autora Stumpf (2004) chega mais longe quando afirma que:

“a capacidade de leitura e escrita confere ao sujeito a possibilidade de reflexão até mesmo sobre a própria língua. A pesquisadora adverte sobre a necessidade de as escolas de surdos contemplarem o ensino do *SignWriting* em seus currículos. Além de entender que a escrita de sinais se constitui em um importante instrumento para o acesso ao conhecimento e para a organização do pensamento do surdo, a pesquisadora afirma que o domínio desse sistema de escrita facilita ao surdo o aprendizado do Português escrito: A aquisição da escrita em sinais vai funcionar como suporte para a aprendizagem do Português escrito.” (STUMPF, 2004, p. 158).

Os estudantes surdos têm vontade e força necessária para buscar o conhecimento. O professor surdo tem a didática de ensino baseada na experiência visual através de elementos como: imagem em Língua de Sinais, *SignWriting* e os jogos didáticos surdos, fazem ligação

com a aprendizagem e entendem sua importância para a educação bilíngue. Por isso, na aquisição da linguagem conhecem nossa prática e podem usar a primeira e a segunda línguas, como percebemos na narrativa contada pelo Professor Surdo A. Os jogos didáticos surdos impulsionam para o futuro com uso da experiência visual, eterno jeito de aprendizagem do surdo, negado nos espaços da educação especial.

O mais importante desses jogos está no uso da estimulação pela brincadeira com os jogos didáticos surdos tendo os aspectos culturais. Jogos divertem, incentivam motivam.

O Professor Surdo A, olha o que estudantes surdos têm na relação de aprendizagem com os jogos. Estes por sua vez provocam e motivam o diálogo.

“Jogos eu uso Libras e *SignWrite*, brincadeira as que envolvam contatos uns com os outros e movimento, as vezes fora da sala de aula, brinquedos eu não uso por que já trabalhamos com imagens e formas, faço uso mais de jogos e brincadeiras, me identifico mais. Por exemplo, sentamos em círculo e eu mostro o desenho em *SignWrite* e eles têm que descobrir, eles brincam assim, se provocam, se relacionam. Eles gostam mais de brincadeiras, é mais divertido, brinquedos não.” (Professor Surdo A, 2015, p. 11).

O mesmo fala Stumpf (2004), quando ela afirma que:

“O sujeito surdo para poder desempenhar esse papel ativo precisa poder comunicar e ser comunicado e sua Língua de Sinais, aquela que ele pode adquirir e usar plenamente, precisa poder interagir com seus colegas nessa mesma língua e igualmente com seu professor.” (STUMPF, 2004, p. 144).

É óbvio que os jogos didáticos surdos se prestam a desenvolver a comunicação entre o professor e os estudantes surdos. O conhecimento proporcionado pela brincadeira junto aos estudantes surdos com uso da Língua de Sinais, com imagem, *SignWriting* e outros aspectos, sempre propõe novas atividades práticas. Em minha observação, senti o quanto é importante ensinar através dos jogos. Muitos movimentos com contato para os próprios surdos, eles gostam bastante dos jogos didáticos surdos.

Na escola bilíngue que visitei, a interação entre os professores surdos e os estudantes surdos era de aprendizagem, os estudantes surdos interagem com o professor surdo e uma troca de conhecimentos acontece. Os estudantes surdos gostaram de *SignWriting*, da produção dos jogos didáticos surdos, imagem, Língua de Sinais, alfabeto manual e outros aspectos. Alguns dos estudantes surdos não entenderam o significado dos jogos didáticos surdos, mas tentam adquirir e vão passar mais tempo em contato com a escrita de sinais, Língua de Sinais e os jogos didáticos surdos, buscando informações.

Outro significado importante é para a autoestima que possibilita aos professores surdos e aos estudantes surdos, sentimento de ter presentes, pelos jogos didáticos surdos, a cultura e a identidade surdas.

A Professora Surda B acredita que estes jogos estimulam e despertam o raciocínio, bem como a criatividade. Estes despertam novos jogos didáticos surdos. O importante é que os estudantes surdos têm interesse e despertam mais e mais, com os jogos didáticos surdos. É muito bom, concorda Professora Surda B.

“É importantíssimo, os jogos estimulam o desenvolvimento do conhecimento e a raciocinar. Aula mais jogos é um conjunto bom para se trabalhar e para estimular a criatividade e o raciocínio. Faz com que tenham mais atenção, é um desafio para eles e faz com que fiquem mais concentrados.” (Professora Surda B, 2015, p. 06).

Este processo, de interação, identificação com o professor surdo, como a autora surda Reis (2007) diz:

“A visão dos surdos sobre a postura e o sujeito do professor surdo no senso comum é simplista, uma vez que se aloca na percepção de uma identidade fixa, em detrimento do processo dinâmico de construção da subjetividade.” (REIS, 2007, p. 88).

A reflexão sobre a realidade dos jogos didáticos surdos possibilita identificação e uma percepção no relacionamento entre os professores surdos e dos estudantes surdos.

Acreditar na importância dos jogos didáticos surdos que estimulam a raciocinar com mais atenção, e geram o mesmo desafio, no processo dinâmico do brincar na construção da subjetividade para desenvolver a criatividade em Língua de Sinais, *SignWriting*, forma de imagem de visual, os jogos didáticos surdos e seus aspectos culturais.

O valor divertido que os jogos didáticos surdos, com essa visualidade das emoções e sentidos de produção a cultura e identidade surda, acrescentam ao futuro da educação bilíngue é bastante valioso.

6.10 A estratégia dos jogos didáticos surdos

Certamente, o Professor Surdo A prefere imaginar os estudantes surdos com autonomia para criar através de estratégia dos jogos didáticos surdos. Estudantes surdos compreendem como usar os jogos didáticos surdos. Observei que este professor surdo explica e mantém reforçada uma estratégia de produzir os jogos didáticos surdos referentes ao futuro dos estudantes surdos e dar modelo de jogos didáticos.

“Sim, os alunos. É uma estratégia para que eles usem a imaginação e produzam. Não acho conveniente dar coisas prontas, eles têm que praticar e exercitar a mente deles são importantes para o futuro deles, eu crio materiais e depois mostro para eles como modelo, eles olham, compreende, mas cada um tem uma forma diferente de criar.” (Professor Surdo A, 2015, p. 02).

Percebo os professores surdos motivando os estudantes surdos, utilizando estratégias necessárias para os jogos didáticos surdos. Encoraja a comunicação através do uso da imaginação dos estudantes surdos nos jogos didáticos. Isto tudo conforme cita Gioca (2001):

“Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que a criança faz através do jogo.” (GIOCA, 2001, p. 22).

Os professores surdos praticam a criatividade usando os jogos didáticos surdos necessários ao desenvolvimento visual e à participação na educação bilíngue dos estudantes surdos que devem proporcionar aprendizagem nova pelos materiais e os jogos didáticos na cultura e na identidade surdas.

Lembro da Professora Surda B falando que a escola não compra jogos didáticos surdos por falta de verba, que os professores surdos devem inventar estratégias e combinarem direitinho.

Concordo com a Professora Surda B pois, provavelmente tenha razão. Cada professor é motivado a utilizar estratégia para criar os jogos didáticos surdos. Os professores surdos têm autoestima e conseguem encontrar estratégia para os jogos didáticos surdos. “A escola não compra não, os professores que desenvolvem jogos e estratégias de jogos em Língua de Sinais.” (Professora Surda B, 2015, p. 07).

Assim, os professores desenvolvem estratégias para os jogos didáticos surdos que tem ligação com a citação de Wanderley (2012) que explica: “Durante a minha formação em pedagogia, fui sempre orientada para o lúdico, como estratégia de motivação para a aprendizagem prazerosa através dos jogos, que é uma coisa séria.” (WANDERLEY, 2012, p. 30).

Criar uma estratégia importante com objetivo nas atividades dos jogos didáticos surdos, liberar o brincar, viver a relação.

Professores surdos e ouvintes trocam experiências no planejamento das atividades, nas estratégias de como aplicar os jogos didáticos surdos na sala de aula. Às vezes, os professores

ouvintes têm jogos didáticos prontos, os professores surdos não têm, faltam os jogos didáticos surdos e eles ficam desesperados porque não sabem como vão fazer. Professora Surda E resolve que vai fazer os jogos didáticos surdos para os estudantes surdos. Dessa forma evita o prejuízo de tempo na sala de aula.

“Eu me sinto mal de não ter tempo para preparar melhor os materiais, por isso uso outras estratégias, empresto jogos de ouvintes e uso em sala de aula, mas o melhor é que seja em Libras. Às vezes tenho algum material em andamento, mas ainda não está pronto para ser utilizado. Então eu mostro as figuras e explico: olha essas são as cores, amarelo, esse é o leão. Eu me sinto mal porque o melhor jogo é outro que tem em Libras e as imagens. Às vezes falta imprimir, plastificar, tempo para recortar. É difícil se organizar. Isso prejudica os alunos que não consegue entender algumas vezes.” (Professora Surda E, 2015, p. 03).

O objetivo real das estratégias é a motivação para os jogos didáticos surdos no espaço escolar, a criatividade e o prazer de aprender. O mesmo afirma a autora Wanderley (2014), ao citar que:

“[...] sempre fui orientada para o lúdico, como estratégia de motivação para a aprendizagem prazerosa, através dos jogos, que é uma coisa séria. Aprendi, durante esse curso, a reconhecer que os jogos são importantes para a vida em sociedade e contribuem para o aumento da autoestima, embora confesse que, inicialmente, não me estimulou tanto para aprender sobre a comunidade surda, pois os estudos estavam direcionados à inclusão e a professora não preparava metodologia para surdos, só ensinava para ouvintes.” (WANDERLEY, 2014, p. 166).

As relações cognitivas para os professores surdos são importantes nos jogos didáticos surdos, no processo relacionando à competência dos estudantes surdos em organizar, inventar e pensar por meio do uso da Língua de Sinais na interação destes, que conversam e pensam com o auxílio do jogo didático no processo de aquisição de conhecimentos. Aí está a importância na criação dos jogos, adaptação ou tradução, Língua de Sinais, *SignWriting*, imagem de sinais própria da cultura.

Professores surdos têm estimulação do aprendizado na sala de aula com os jogos didáticos surdos aos estudantes surdos. É uma ótima estratégia nas atividades, pois, o uso dos jogos didáticos surdos leva à percepção dos elementos da identidade e da cultura surdas.

Minha reflexão sobre a produção de jogos didáticos surdos apresentados pelos professores surdos, no contexto da educação bilíngue, abre perspectivas para o futuro neste campo. A maioria dos professores surdos tem experiências, conhecimentos e estratégias de como é criar, adaptar e traduzir os jogos didáticos surdos, cujo conteúdo é também base das principais políticas para a educação bilíngue, com respeito à vida surda e à diferença.

A pesquisa sobre os jogos didáticos surdos na educação bilíngue, realizada no espaço da escola de surdos, é de muito valor. Está comprovada a capacidade destes jogos, e o mais

importante, o foco que motiva os esforços dos professores surdos repassados aos estudantes surdos, tal que, desde já, mostra a validade do processo ao futuro, com vistas à educação bilíngue na escola de surdos.

Na escola de surdos é preciso que todos, direção, professores bilíngues, também os funcionários bem como a família, se envolvam no processo para dar oportunidade aos direitos surdos na educação bilíngue. É importante porque a educação bilíngue contém as várias possibilidades referentes ao assunto surdo, principalmente o currículo, cujas disciplinas trazem aspectos da cultura, da identidade e da comunidade surdas, e também com uso da instrução na língua própria dos surdos, com a metodologia dos professores surdos cuja experiência do ensino e da aprendizagem dos estudantes surdos, estimula o desenvolvimento, sempre em contato com quem conhece surdos.

Educação bilíngue sim, porque os estudantes surdos, e também os professores surdos, precisamos de comunicação no sentido de entender melhor o desenvolvimento dos conteúdos escolares. Os estudantes surdos têm o seu jeito de aprender, diferente dos ouvintes. Aprendem pela visão, o que os motiva e facilita os conteúdos, tornando mais fácil a comunicação e o entendimento.

Os povos surdos constituídos por professores e líderes surdos, bem como escolas, pais, amigos surdos e ouvintes têm, desde muito, se movimentado na luta manifesta sobre a educação bilíngue. Mas enfrenta resistências, pois o governo não pensa em liberar projetos para implementação da educação bilíngue. Muitos documentos já foram entregues ao MEC. Um deles, o Relatório feito pelo Grupo de Trabalho: MEC/SECADI/FENEIS, está nos anexos (número 2) desta dissertação. O objetivo está claro e maioria das lideranças tenta junto ao governo mudar a política sobre inclusão introduzindo uma política nacional de construção da educação bilíngue para os estudantes surdos.

Imagino que os estudantes surdos na pós-graduação tenham interesses numa formação pedagógica em educação bilíngue bem como em Letra-LIBRAS. Estas duas modalidades de formação superior devem despertar mais motivação em torno da educação bilíngue. São diferentes, mas ambas na área de conhecimento em Língua de Sinais. É por meio da pedagogia bilíngue, então, que na sala de aula os estudantes surdos vão ter os professores que entendem e sequenciam os jogos didáticos surdos, mostrando, então, como criar, adaptar e traduzir os jogos didáticos surdos.

Um sonho surdo e meu... a pedagogia surda e os professores surdos, necessários na educação bilíngue própria do surdo sendo realidade no cotidiano dos estudantes surdos, na sua cultura e identidade.

Sou feliz por terem os professores surdos contado a história de suas experiências sobre a aplicação dos jogos didáticos surdos na sala de aula, para os estudantes surdos, motivando a subjetividade destes na cultura surda e na sua própria língua.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em minha pesquisa descobri o valor do jogo didático surdo no processo de ensino-aprendizagem para os estudantes surdos, sempre usados como orientação à prática do conhecimento e busca na aquisição de força, postura e motivação para o futuro da educação bilíngue.

Acredito que o trabalho diferente dos professores surdos, anexando os elementos culturais, por meio de conhecimentos teóricos, e os estudos da educação em relação à prática cotidiana fizeram surgir tais jogos para o ensino bilíngue. Os signos e significados culturais necessários à identificação do jogo didático surdo são: palavras em sinais, desenho, *SignWriting*, alfabeto manual, imagens, figuras, que no contexto da presente pesquisa, imprimem força à produção do jogo didático surdo.

Na criação, adaptação ou tradução, os professores se servem dos elementos culturais necessários à produção dos jogos. Tais elementos trazem os conteúdos que motivam os estudantes por se constituírem em jogos que dão destaque à cultura visual. A construção com os elementos culturais nos referidos jogos traz estratégias que enfatizam novos conhecimentos para os estudantes. Eles apresentam, mediante os jogos, cada vez mais vontade de brincar e de interagir na produção pela comunicação visual, o aspecto específico dos jogos didáticos surdos. Deste modo despertam para a comunicação e interação na comunidade surda, para a cultura e para sua identidade surda.

Os professores surdos, pela reflexão consciente encontram, neste trabalho, uma forma de enfatizar, ou seja, criar, adaptar ou traduzir os jogos didáticos surdos que são importantes achados para a educação bilíngue. Esta, por sua vez, como pedagogia surda, tem necessidade de usar materiais e métodos que especifiquem a estratégia visual para a produção de conhecimento dos estudantes surdos. Os novos processos de letramento, de cunho visual, que se utilizam dos jogos didáticos surdos, trazem desenvolvimento nos processos de cognição e de ensino-aprendizagem. Acredito que estes jogos didáticos surdos oferecem, para a área da educação bilíngue, processos de cognição e percepção pela importância dos significados culturais inerentes ao processo de desenvolvimento no ensino-aprendizagem. Esses jogos didáticos surdos me parecem de muita importância, pois trazem também conhecimento teórico ao processo de ensino-aprendizagem. O objetivo de usá-los na educação bilíngue com estudantes surdos serve também para evidenciar a importância do momento que acompanha a cultura surda.

Os professores surdos têm necessidade de dar apoio ao conhecimento das crianças surdas para introdução dos materiais didáticos na educação bilíngue, entre eles a criação, adaptação e tradução dos jogos uma vez que eles permitirão transmitir a informação, a apresentação sobre os jogos didáticos para compreender os conteúdos específicos em educação bilíngue para estudantes surdos.

Os professores surdos necessitam aprender que o principal objetivo dos jogos é o conhecimento, bem como a aprendizagem a que se destinam na prática pedagógica. Devem incluir, também, o objetivo de estimular a autoestima dos estudantes surdos no momento de brincar com os jogos. O professor surdo precisa desenvolver sua capacidade, criando seu próprio método de aprendizagem no desenvolvimento para incluir a necessidade na metodologia e no conteúdo do currículo de educação bilíngue. O mesmo jogo didático surdo provoca o desafio a quem é iniciante. Ele não só auto estimula ou anima, mas pode ser motivação para os estudantes surdos, pois acredita na autonomia.

Minha experiência na pesquisa para a dissertação fez-se válida no processo de identificar os materiais didáticos específicos para a criação dos jogos didáticos surdos e seus significados culturais para a educação bilíngue.

A entrevista-narrativa assume importância, leva a entender o conhecimento dos professores surdos sobre os jogos didáticos surdos para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes surdos. Leva a conhecer também como trabalham na educação bilíngue com a imagem, o desenho, a Língua de Sinais, *SignWriting* e desse modo aproveitam a experiência visual do estudante surdo em sala de aula, o que concorre para a construção do diferente, ou seja, da alteridade, da identidade, da subjetividade surda, imaginação e transformações possibilitadas pelos jogos didáticos surdos.

Notadamente os professores surdos incentivam os estudantes surdos a usar os jogos didáticos surdos. Através da criação, adaptação e/ou tradução do jogo didático estão subsidiando a educação bilíngue e promovendo o encontro com a cultura surda.

Percebi durante a pesquisa todas essas transformações na educação bilíngue, nos processos de ensino-aprendizagem, nas formações pedagógicas surdas e nos professores surdos, profissionais da educação, da cultura e da identidade surdas.

Ao realizar o mapeamento das entrevistas narrativas não imaginava o valor que têm os jogos didáticos surdos para a cultura e a identidade surdas, na educação bilíngue. Eles espalham algumas transformações preconizadas nos Estudos Culturais e Estudos Surdos.

Portanto, demonstram importância e influência a cada tendência pedagógica desenvolvida pelos professores surdos.

A educação bilíngue através dos jogos didáticos surdos, como se pode perceber nas narrativas, passa por um momento especial e importante.

Ao programar o planejamento no processo de ensino-aprendizagem os jogos didáticos surdos mostram as muitas possibilidades no seu uso. Acredito que os professores surdos se preocupam com a organização do trabalho, sobretudo com o ensino-aprendizagem utilizando os jogos didáticos surdos, para que os estudantes surdos tenham maior acesso ao conhecimento. Estes jogos oferecem motivação necessária a considerar o valor ao desenvolvimento, ainda mais para a prática nas escolas bilíngues, de forma consciente e efetiva.

É importante que os jogos didáticos surdos ocupem um espaço de desenvolvimento na formação dos professores surdos, de modo amplo, como aquisição didática própria na cultura surda. Os professores surdos têm capacidade no uso da Língua de Sinais e Língua Portuguesa, portanto a aprendizagem e a utilização dos jogos didáticos surdos podem constar em sua atividade. No momento de ensino, as necessidades no ensino, como ler e escrever se tornam mais facilitadas com uso de jogos didáticos surdos. Eles não podem faltar, pois devolvem aos professores surdos o momento do prazer pedagógico.

É importante pensarmos na formação pedagógica do professor surdo, a parte didática na graduação, em que se pode aproveitar a experiência e pesquisar, e perceber a parte fácil ou difícil de captar os elementos de construção do jogo didático surdo. Isto vai motivar os professores surdos a se apossarem da prática de uso de atividades com jogos didáticos surdos de modo a se aperceber ou não do valor do uso destes. Pode-se construir, na graduação, estes jogos como parte estratégica na formação para os professores que atuarão nas escolas bilíngues e de inclusão geral. Isto favorece ao professor surdo a aquisição de argumentos em torno do jogo didático surdo. Muitos professores surdos formados não seguem o uso do jogo didático por não querer, outros os usam em abundância e outros desenvolvem e partilham tais jogos.

Importante os professores surdos terem acesso à comunicação em Língua de Sinais com os estudantes surdos na escola especial, sobre os jogos didáticos surdos. Podem criar, adaptar ou traduzir, e os surdos conhecerão sua cultura e também aprenderão a ter criatividade.

Principal para os professores surdos é a estimulação da comunicação para os estudantes surdos, referente ao conhecimento da sociedade e a da cultura, desenvolvimento da interação no espaço escolar, utilizando os jogos didáticos surdos, na educação bilíngue, reforçando sua cultura e sua identidade surdas.

Perceber os elementos da cultura e identidade surda nos jogos didáticos surdos pode motivar os professores surdos à criatividade e à prática pedagógica surda. Isso motiva ao desenvolvimento da subjetividade dos estudantes surdos pelas estratégias, as atividades e os aspectos culturais, usados no processo de produção e elaboração, de planejamento para criar, adaptar e traduzir os jogos didáticos surdos.

Perceber-se que os estudantes surdos, com as narrativas captadas pelos professores surdos, adoram brincar com os jogos didáticos surdos. Os jogos didáticos surdos ajudam a pensar significados, fazem ver o mundo de forma diferente, propõem visão de como mudar, aprender e desenvolver a criatividade. Diante dos alunos, eles enfatizam a prática pedagógica dos professores surdos. É necessário isso ser levado em conta, para que ocorra uma melhora na educação bilíngue, para que estudante surdo realmente seja respeitado. Para tanto, os jogos didáticos surdos, os processos metodológicos, suas estratégias no ensino da Língua de Sinais e demais disciplinas devem ser repensados a partir produção visual com significados culturais, de identidade e diferença surda.

É admirável o campo dos conhecimentos dos estudantes surdos na produção de narrativa. Isso torna possível apresentar e aprender através dos jogos didáticos a Língua de como primeira língua e o Português como segunda. Para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes surdos, é importante criar/adaptar/traduzir os jogos didáticos surdos, motivando-os para viver a sua própria cultura surda.

A educação bilíngue é importante para a aprendizagem com utilização dos jogos didáticos surdos. Acredito que estes jogos podem oferecer contato para os estudantes surdos na educação especial, levando o conhecimento e acesso à língua, por meio da Língua de Sinais, *SignWriting*, imagem, Português, para possibilitar a aquisição da cultura e da identidade surdas. Muitos dos professores surdos forçam produzir a riqueza de todos os jogos didáticos surdos para instrução aos estudantes surdos, possibilitando o sentido do prazer e motivação na aprendizagem em Língua de Sinais e Português.

Na escola bilíngue, muitos estudantes surdos usam a sala de aula para conversar e usam a Língua de Sinais e Português, respectivamente, a primeira e a segunda línguas para os jogos didáticos surdos, o que, na prática, facilita a compreensão deles. Alguns dos estudantes

surdos apresentam dificuldade de comunicar-se na Língua de Sinais, escrever, ler e encontram nas imagens visuais na escola especial, a presença da cultura, da comunidade surda e o respeito à sua língua natural.

A proposta do uso dos jogos didáticos surdos com frequência na Educação Bilíngue para os estudantes surdos motiva o processo de produção de aprendizagem que, juntamente com os professores surdos, intensifica a inclusão social para os estudantes surdos.

REFERÊNCIAS

ALBRES, Neiva de Aquino. SARUTA, Moryse Vanessa. **Programa Curricular de Língua Brasileira de Sinais para Surdos**. São Paulo: IST, 2012.

AMORIM, Lauro Maia. **Tradução e adaptação**: encruzilhada de textualidades em Alice no país das maravilhas. São Paulo UNESP, 2005.

BASSO, Idavania Maria de Souza; STROBEL, Karin Lilian; MASUTTI, Mara. Metodologia de ensino de libras – L1. **Texto-base de Letras-Libras na modalidade a distância da UFSC**, Florianópolis, 2009.

_____. **Metodologia de ensino de libras – L1**. UFSC. Licenciatura em Letras-Libras na modalidade a distância. Florianópolis, 2009.

BIEMBENGUT, M. S. e HEIN, N. **Modelagem Matemática no Ensino**. São Paulo: Contexto, 2000. <http://nilsonjosemachado.net/lca18.pdf> acesso em: 11 mar. 2015.

BOLDO, Jaqueline. **Intercorrências na cultura e na identidade surda com o uso da literatura infantil**. UFSC/ PPGE, Mestrado em Educação, 2015.

BRASIL, **Lei n. 13.005/2014 (Lei Ordinária) 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação - Pne e dá outras providências.
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm> Acesso em: 20 ago. 2014.

_____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998. Acesso em: 20 ago.2014.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. Descaminhos. In: COSTA, Maria Vorraber. VEIGA-NETO, Alfredo. (Orgs). **Caminhos investigativos II**: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

_____. **Infância e maquinarias**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

CABRAL, Antonio. **Jogos populares infantis**. Lisboa: Editorial Notícias, 1998.

CAMPELLO, Ana Regina e Souza. **Pedagogia visual na educação dos surdos-mudos**. Dissertação de Doutorado. UFSC: Florianópolis, 2008.

CARNEIRO, Paula Azevedo. **Escola e empresa, um só caminho**: orientações para ampliar a visão dos profissionais de educação. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2011.

DANTAS, Heloysa. Brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

FELÍCIO, Márcia Dilma. O papel da tradução e interpretação na contação de histórias pelos surdos. In: STUMPF, Marianne Rossi. QUADROS, Ronice Müller de. LEITE, Tarcísio de Arantes (orgs.). **Estudos da língua brasileira de sinais**. Volume II. Florianópolis: Insular. 2014.

FERREIRA-BRITO, Lucinda F. **Integração social e educação de surdos**. Rio de Janeiro: Babel, 1993.

_____. **Por uma gramática de língua de sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro/UFRJ, 1995.

FISCHER, Rosa Maria. Verdades em suspenso: Foucault e os perigos a enfrentar. COSTA, Maria Vorraber. VEIGA-NETO, Alfredo. (Orgs.). **Caminhos investigativos II**: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. Trabalho de conclusão de curso. Curso de pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém – Pará, Universidade da Amazônia. 2001
<file:///C:/Users/familia%20lohn/Desktop/JOGOS-NA-EDUCACAO-DE-SURDOS-PROPOSTA-DE-USO-DE-OBJETOS-DE-APRENDIZAGEM.pdf> Acesso em: 6 set. 2015.

GOLDFELD, Márcia, **A criança surda**: linguagem e cognição numa perspectiva sócio-interacionista. 2. ed. São Paulo: Plexus, 1997.
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2009_uem_educacao_especial> Acesso em: 24 jun. 2014.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora da UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003.

_____. **Identidades culturais na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

JOVCHELOVITCH, Sandra ; BAUER, Martin W. A. Entrevista narrativa. In : BAUER, Martin W. ; GASKELL, George **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002, p. 90-113.

KARNOPP, Lodenir Becker. **Diálogos** traduzidos: leitura e escrita em comunidades de surdos. In: (Org). SILVEIRA. Rosa Maria Hessel. **Cultura, poder e educação**: um debate sobre estudos culturais em educação. Canoas: Editora da ULBRA, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: _____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org.); 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Cengage Learning, 2011.

KLEIN, Alessandra Franzen. **Uma proposta bilíngue na educação infantil**: Libras-Português. Relato de uma prática pedagógica. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - Secretaria de Educação Básica. PRÊMIO PROFESSORES DO BRASIL. 5. ed., 2011.

LADD, Paddy. **Em busca da surdidade**: colonização dos surdos. V. 1, Lisboa: Surd'Universo, 2013.

LARROSA, Jorge. **O papel da educação é subverter as regras**. <http://portal.aprendiz.uol.com.br/arquivo/2013/04/09/o-papel-da-educacao-e-subverter-as-regras/> Acesso em : 27 ago. 2015.

LODI, Ana Claudia Balieiro. HARISSON, Kathryn Marie Pacheco. CAMPOS, Sandra Regina Leite de. Letramento e surdez: um olhar sobre as particularidades dentro do contexto educacional. In: (Orgs.). _____; Ottmar Teske. **Letramento e minorias**.– Porto Alegre: Mediação, 2002.

MARTINS, Francielle Cantarelli e KLEIN, Madalena. **Audismo e deafgain**: experiências surdas e as possibilidades de reconhecimento das diferenças. <<http://seminario.medicalizacao.org.br/trabalhos/10.pdf>> Acesso em: 4 jun. 2014.

MIORANDO, Tania Micheline. Formação de profissionais – mais professores para a escola sonhada. In: (org.). QUADROS, Ronice Müller de. **Estudos surdos I**. Petrópolis: Arara Azul, 2006.

PERLIN, Gladis. **Histórias de vida**: identidades em questão. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre: UFRGS. Publicado em 1998.

_____. O lugar da cultura surda. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Org.). **A invenção da surdez**: cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

_____. **O ser o estar sendo surdos**: alteridade, diferença e identidade. Dissertação Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

_____; STROBEL, Karin. Fundamentos da educação de surdos. Curso de Licenciatura em Letras - Libras, na modalidade a distância. Florianópolis: UFSC, 2006.

QUADROS, Ronice Müller. **Educação de surdos**: a aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. **O “BI” em bilinguismo na educação de surdos**. In: (Orgs.). _____. FERNANDES, Eulália. Surdez e bilinguismo. Porto Alegre: Mediação, 2005.

_____; CRUZ, Carina Rebello. **Língua de sinais**: instrumentos de avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2011.

_____. SCHMIEDT, Magali. **Ideias para ensinar Português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

Relatório sobre a Política Linguística de Educação Bilíngue – Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa. Grupo de trabalho, designado pelas Portarias n. 1.060/2013 e n. 91/2013 do MEC/SECADI. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=56513>. Acesso em: 12 out. 2015.

ROZEK, Marlene. **Aprendizagem e sentimentos**. In: LEBEDEFF, Tatiana Bolivar; PEREIRA, Isabela Lima e Silva. (Orgs). Educação especial olhares interdisciplinares. Passo Fundo: UPF, 2005.

SANTA CATARINA. **Política de educação especial do Estado de Santa Catarina**. Secretaria de Estado da Educação. Fundação Catarinense de Educação Especial. São José: FCEE, 2006.

_____. **Programa pedagógico**. Secretaria de Estado da educação. Fundação Catarinense de Educação Especial. São José, SC: FCEE, 2009.

SILVA, Daniele Nunes Henrique. **Como brincam as crianças surdas**. 3. ed. São Paulo: Plexus, 2002.

SILVEIRA, Carolina Hessel. **O currículo de língua de sinais na educação de surdos**. Dissertação de Mestrado, PPGE. UFSC: Florianópolis, 2006.

SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. Discurso, escola e cultura: breve roteiro para pensar narrativas que circundam e constituem a Educação. In: SILVEIRA, R. M. (Org.). **Cultura, poder e educação**: um debate sobre estudos culturais em educação. Canoas: ULBRA, 2005.

SKLIAR, Carlos. **A surdez, um olhar sobre as diferenças**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

STROBEL, Karin. Os estudos surdos em educação: problematizando a normalidade. In: _____. (Org.) **A surdez, um olhar sobre as diferenças**. 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

_____. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2008. 118p.: il.

_____. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. 3. ed. ver. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

STUMPF, Marianne Rossi. **Aprendizagem de escrita de língua de sinais pelo sistema signwriting**: línguas de sinais no papel e no computador. Dissertação de Doutorado em Informática na Educação, Pós-graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: UFRGS, 2005.

_____. **Escrita de sinais II**. Universidade Federal de Santa Catarina. Licenciatura e Bacharelado em Letras-Libras na Modalidade a Distância. Florianópolis, 2009.
http://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoEspecificica/escritaDeSinaisII/assets/492/TEXT0-BASE_EscritaSinais2.pdf Acesso em: 25 set. 2015.

_____. Sistema *SignWriting*: por uma escrita funcional para o surdo. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Orgs.). **A invenção da surdez**: cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

THOMA, Adriana da Silva A inversão epistemológica da anormalidade surda na pedagogia do cinema. In: _____. LOPES, Maura Corcini (org.), **A invenção da surdez**: cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

THOMPSON Kenneth. Estudos culturais e educação no mundo contemporâneo. In: SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. (Org.). **Cultura, poder e educação**: um debate sobre estudos culturais em educação. Canoas: Editora da ULBRA, 2005.

VEIGA-NETO, Alfredo. Paradigmas? Cuidado com eles. In. COSTA, Maria Vorraber. VEIGA-NETO, Alfredo. (Orgs). **Caminhos Investigativos II**: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

_____. Introdução. In. COSTA, Marisa Vorraber. (Org). **Caminhos investigativos**: novos olhares na pesquisa em educação. Novos olhares na pesquisa em educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

VIEIRA-MACHADO, Lucienne. **(Per)cursos na formação de professores de surdos capixabas**: constituição da educação bilíngue no estado do Espírito Santo. Dissertação de doutorado. UFES, 2012.

VYGOTSKY, Levin **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2009_uem_educacao_especial> Acesso em: 24 jun. 2014.

WANDERLEI, Débora Campos. **A leitura e escrita de sinais**: de forma processual e lúdica. Curitiba: Prismas, 2015.

_____. **Aspectos da leitura e escrita de sinais**: estudos de caso com alunos surdos da educação básica e de universitários surdos e ouvintes, Dissertação de mestrado. UFSC/PGL: Florianópolis, 2012.

_____. O lúdico na produção e leitura em escrita de sinais. In: (Orgs.). STUMPF, Marianne Rossi; QUADROS, Ronice Müller de; LEITE, Tarcísio de Arantes. **Estudos da língua brasileira de sinais II**. Série Estudos de Língua de Sinais. V.II. Florianópolis: Insular. 2014.

WILCOX, S. e WILCOX, P. **Aprender a ver**. Petrópolis: Arara Azul, 2005.

WORTMANN, Maria Lucia Castagna. Algumas considerações sobre articulações de estudos culturais e educação (e sobre algumas outras mais). In: SILVEIRA, Rosa Maria Hessel (Org.). **Cultura, poder e educação**: um debate sobre estudos culturais em educação. Canoas: Ed. da ULBRA, 2005.

ZAPPE, C. T. **Escrita da língua de sinais em comunidades do Orkut:** marcador cultural na educação de surdos. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. 2010.

ANEXOS

ANEXO I

ENTREVISTA-NARRATIVA

As entrevistas narrativas são infinitas em sua variedade, e nós as encontramos em todo lugar. Parece existir em todas as formas de vida humana uma necessidade de contar; contar histórias é uma forma elementar de comunicação humana e, independentemente do desempenho da linguagem estratificada, é uma capacidade universal. (JOVCHELOVITCH; BAUER, 2002, p. 91).

- 1- Fale brevemente sobre como você iniciou sua história de ensino ao surdo?
- 2- O que você definiria como didático em educação? Cite pelo menos um exemplo.
- 3- Você ou a escola é quem compra os materiais didáticos?
- 4- Quais dos materiais didáticos abaixo você já utilizou em suas aulas?
 - () PowerPoint
 - () Cartazes (feitos por você mesmo)
 - () Jogos (feitos por você mesmo)
 - () Jogos (prontos e adquiridos por você)
 - () Jogos (prontos e adquiridos pela escola)
 - () Jogos (adaptados)
 - () Revistas e jornais () Filmes e documentários
 - () Experimentos
- 5- Com que frequência você utiliza as estratégias que assinalou acima? Assinale de acordo com a legenda e justifique estas frequências nas linhas abaixo.
 - (1) uma vez por semana
 - (2) duas vezes por semana
 - (3) três vezes por semana
 - (4) quinzenalmente
 - (5) mensalmente
 - (6) semestralmente
 - (7) anualmente
 - (8) Nunca
- 6- Considerando a áreas de conhecimento de Libras, em qual você definiria ser mais importante o uso de materiais didáticos e por quê?
 - () Conteúdo Linguístico
 - () Cultura surda

() Identidade surda

() Conteúdo geral

() Interação

- 7- Você, professor (a) surdo (a), tem formação ao ensino para estudantes surdos?
- 8- Que jogos didáticos comprados você usa?
- 9- Em sua opinião, qual a importância do uso de jogos didáticos na sala de aula?
- 10- Você criou, adaptou ou traduziu jogos?
- a) Criados (feitos pelo professor sem ter modelo, inventados)
 - b) Adaptados (jogos existentes que foram adaptados para Libras)
 - c) Traduzidos (português / Libras)
- 11- Você, professor (a), faz criação, adaptação, ou tradução dos os jogos didáticos para estudantes surdos ou outra pessoa quem faz para você? Por que?
- 12- Ao utilizar os variados tipos de jogos didáticos para estudantes surdos, ao brincar com jogos didáticos facilita em seu aprendizado? Por quê?
- 13- Você, Professor (a) percebeu as diversidades dos estudantes surdos, quais gostam e tem interesse nos jogos didáticos?
- 14- Há alguma diversidade que não aprecia os jogos didáticos?
- 15- Como explica diferenças entre três tipos: os jogos, as brincadeiras e os brinquedos?
- 16- Você tem feito produção de jogos como seu trabalho didático? Quantos e quais?
- 17- Teve importantes orientações dos professores surdos para os jogos didáticos?
- 18- Você percebe O jogo didático surdo como um subsidio importante à educação bilíngue?
Por exemplo: a aprendizagem do português com segunda língua - L2?

**Relatório sobre a Política
Linguística de Educação Bilíngue –
Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa**

*Grupo de Trabalho,
designado pelas Portarias
nº 1.060/2013 e nº 91/2013 do MEC/SECADI*

Adriana da Silva Thoma
Ana Regina e Souza Campello
Carolina Ferreira Pêgo
Enilde Leite de Jesus Faulstich
Gladis Teresinha Taschetto Perlin
Janaína Thaines Moreira
José Nilton de Souza Filho
Marianne Rossi Stumpf
Marlene de Oliveira Gotti
Nídia Regina Limeira de Sá
Patrícia Luiza Ferreira Rezende
Regina Maria de Souza
Ronice Muller de Quadros
Rosana Cipriano
Shirley Vilhalva
Solange Rocha
Vera Lúcia Gomes Carbonari

Colaboradores

Cynthia Braga Silva
Letícia Regiane da Silva Tobal
Maria Cristina Viana Laguna
Paulo André Martins
Sandra Patrícia F. do Nascimento
Valdo Ribeiro da Nóbrega
Wilma Favorito

Brasília, DF
MEC/SECADI
2014

**Relatório do Grupo de Trabalho, designado pelas Portarias
nº1.060/2013 e nº91/2013, contendo subsídios para a Política
Linguística de Educação Bilíngue – Língua Brasileira de Sinais e
Língua Portuguesa**

2014

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 Introdução | 3 |
| 1.1 Marcos legais relativos ao direito à educação | 3 |
| 1.2 Educação bilíngue e seus objetivos | 6 |
| 1.3 Educação Bilíngue Libras – Português e seu reposicionamento nas ações do MEC | 6 |
| 2 Concepção de Política Linguística para a Educação Bilíngue de surdos | 7 |
| 3 Os estatutos das línguas: Libras e Língua Portuguesa | 8 |
| 3.1 O reconhecimento da Libras enquanto língua da comunidade Surda Brasileira | 8 |
| 3.1.1 Aquisição da Libras | 10 |
| 3.1.2 Ensino da Libras como primeira língua | 10 |
| 3.2 O estatuto da Língua Portuguesa na educação bilíngue | 11 |
| 3.2.1 O Português como Segunda Língua na Educação Linguística de Surdos Brasileiros | 11 |
| 4 A cultura surda no espaço da educação bilíngue | 13 |
| 5 Avaliação | 14 |
| 5.1 Avaliação educacional | 14 |
| 5.2 Exames institucionais | 16 |
| 6 Formação inicial e continuada de professores, tradutores e intérpretes de Libras | 17 |
| 7 Metas operacionais | 18 |
| 7.1 Metas gerais | 18 |
| 7.2 Metas referentes às línguas na educação bilíngue | 19 |
| 7.3 Recomendações | 20 |

1. Introdução

No Brasil, 4,6 milhões possuem deficiência auditiva e 1,1 milhão são surdas, totalizando aproximadamente 5,7 milhões de pessoas¹. No Censo do IBGE foram utilizadas 3 categorias para este levantamento populacional: "não consegue de modo algum" (supostamente, ouvir e escutar); "grande dificuldade" ou "alguma dificuldade". Segundo o Censo Escolar (INEP, 2012) o total de alunos surdos na Educação Básica é de 74.547, os dados indicam a fragilidade da oferta e, conseqüentemente, da matrícula na educação infantil (4.485); a dificuldade de acesso à educação profissional (370), a predominância de matrículas no ensino fundamental (51.330); a queda das matrículas no ensino médio (8.751); a crescente evolução de matrícula na EJA (9.611). De acordo com o Censo da Educação Superior (INEP, 2011), há um total de 5.660 estudantes matriculados em cursos superiores, sendo 1.582 surdos, 4.078 com deficiência auditiva e 148 com surdocegueira. Nota-se, portanto, que até o último Censo, os surdos e a surdez foram inscritos na ordem da dificuldade em escutar e ouvir. As conquistas dos movimentos sociais, em especial, as dos movimentos surdos deslocaram a questão da diferença de ser surdo - como elemento nucleador de um povo - da condição auditiva; um povo, ou comunidade, com cultura própria. Os surdos são diferenciados pela lei de Libras, do ponto de vista sociolinguístico, como pessoas surdos usuários de uma língua – a Libras.

A escolarização dos surdos pede imediata revisão de sua política de base, já que a atual política reforça premissas que já sustentaram outras modalidades de escolarização que fracassaram (as escolas especiais com seriação dupla interrompida no ensino primário ou fundamental; as escolas de integração com classes de reforço, e agora, como variante do período integracionista são disponibilizadas as escolas inclusivas com AEE etc). Em nenhum desses modelos houve o rompimento com a lógica de que os surdos devem ser surdos em português por dever e em Libras por concessão. É essa a lógica a ser rompida. Desse modo, a escolarização dos surdos não pode estar vinculada à condição auditiva do estudante, embora a ele deva ser garantido, na área da saúde, o acesso à oralização em suas modalidades (próteses interna e externa - implante coclear e AASI) com suporte vinculado ao espaço clínico e suporte pedagógico vinculado ao espaço escolar.

Com base nessas premissas será defendida, nos próximos tópicos, a Educação Bilingue de Surdos.

1.1 Marcos legais relativos ao direito à educação

Dentre as leis e decretos promulgados na última década, e que motivaram a ampliação do campo de atividades referentes aos surdos, destacam-se: o reconhecimento da Libras (Lei 10.436/2002 regulamentada pelo Decreto 5.626/2005); o direito de surdos e seus familiares (se ainda crianças) optarem pela modalidade escolar em que se sintam mais confortáveis; o direito a terem na escola professores bilingues qualificados desde a educação infantil até o nível superior, direito que se vincula ao dever de universidades de introduzirem a disciplina Libras em todas as licenciaturas bem como a apoiarem ações de formação de educadores bilingues Libras-Português para a Educação Básica; o direito a terem intérpretes e tradutores graduados.

O Decreto 5.626/2005 foi ratificado a luz do Decreto 6.949/2009 e pelo Decreto 7.611/2011. O texto do Decreto 6.949/2009 há pontos a serem destacados, tais como os artigos 4, inciso 3, e o artigo 24.

O primeiro – artigo 4 - determina que entidades representativas das pessoas com deficiência sejam consultadas e envolvidas, por instâncias governamentais, na formulação de políticas públicas.

Anterior mesmo à *Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência*, tem-se a 24.^a Declaração Universal dos Direitos Linguísticos, promovido pela UNESCO em Barcelona em 1996, enfatiza que:

Todas as comunidades linguísticas têm direito a decidir qual deve ser o grau de presença da sua língua, como língua veicular e como objeto de estudo, em todos os níveis de ensino no interior do seu território: pré-escolar, primário, secundário, técnico e profissional, universitário e formação de adultos.

Se os surdos constituem uma comunidade linguística, e se têm o direito de decidirem a forma como seria a participação de sua língua em todos os níveis de ensino, se esta escolha aponta uma educação bilingue, então quais seriam os dispositivos de governo para vinculá-los à educação especial?

A compreensão dos direitos de uma pessoa usuária de outra língua que não a oficial, expressa na 24.^a Declaração Universal dos Direitos Linguísticos, se mantém na Convenção sobre Direitos das Pessoas com Deficiência, em relação aos surdos, nos seguintes artigos:

Artigo 24:

- a. Facilitação do aprendizado da língua de sinais e promoção da **identidade linguística da comunidade surda; e**
- b. Garantia de **que a educação de pessoas, inclusive crianças cegas, surdocegas e surdas, seja ministrada nas línguas e nos modos e meios de comunicação mais adequados às pessoas e em ambientes que favoreçam ao máximo seu desenvolvimento acadêmico e social.**

Artigo 30, § 4:

As pessoas com deficiência deverão fazer jus, em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, a **que sua identidade cultural e linguística específica seja reconhecida e apoiada, incluindo as línguas de sinais e a cultura surda.**

Considerando os termos da 24.^a Declaração e os direitos garantidos aos surdos a partir da Convenção *Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência* supracitada, a FENEIS (2013) caracteriza as escolas bilingues da seguinte forma:

- **As escolas bilingues** são aquelas onde a língua de instrução é a Libras e a Língua Portuguesa é ensinada como segunda língua, após a aquisição da primeira língua; essas escolas se instalam em espaços arquitetônicos próprios e nelas devem atuar professores bilingues, sem mediação de intérpretes na relação professor - aluno e sem a utilização do português sinalizado².

As escolas bilingues de surdos devem oferecer educação em tempo integral. Os municípios que não comportssem escolas bilingues de surdos devem garantir educação bilingue em classes bilingues nas escolas comuns (que não são escolas bilingues de surdos).

A estratégia 4.7 da Meta 4 do PL 8035-2010 do PNE em tramitação no Congresso Nacional garante a educação bilíngue Libras e Língua Portuguesa:

“garantir a oferta de educação bilíngue, em Língua Brasileira de Sinais – Libras como primeira língua e na modalidade escrita da Língua Portuguesa como segunda língua, aos alunos surdos e com deficiência auditiva de 0 (zero) a 17 (dezesete) anos, em escolas e classes bilíngues e em escolas inclusivas, nos termos do art. 22 do Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, e dos arts. 24 e 30 da Convenção Sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, bem como a adoção do Sistema Braille de leitura para cegos e surdocegos.”

Além dos textos acima mencionados, que vinculam a Libras à educação bilíngue necessariamente, em 2010 foi promulgado o Decreto 7.387 (BRASIL, 2010), que institui a ação governamental de realizar o primeiro inventário nacional das línguas brasileiras. O compromisso estatal com as línguas inventariadas e reconhecidas pelo governo federal está explicitado por meio dos seguintes artigos:

Art. 2º As línguas inventariadas deverão ter relevância para a memória, a história e a identidade dos grupos que compõem a sociedade brasileira.

Art. 3º A língua incluída no Inventário Nacional da Diversidade Linguística receberá o título de “Referência Cultural Brasileira”, expedido pelo Ministério da Cultura.

Art. 4º O Inventário Nacional da Diversidade Linguística deverá mapear, caracterizar e diagnosticar as diferentes situações relacionadas à pluralidade linguística brasileira, sistematizando esses dados em formulário específico.

Em seu artigo 5, o Decreto 7.387 determina que: “As línguas inventariadas farão jus a ações de valorização e promoção por parte do poder público.”

Foi adotada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/Ministério da Cultura a categorização das línguas minoritárias brasileiras que incluiu: línguas indígenas, variedades regionais da língua portuguesa, línguas de imigração, línguas de comunidade afro-brasileiras, língua brasileira de sinais e línguas crioulas. Como um dos resultados desse inventário, houve, novamente, o reconhecimento da Libras como língua nacional e, conseqüentemente, o direito dos brasileiros oriundos das comunidades surdas à preservação de sua língua – Libras - e cultura, do que decorre, novamente, o direito de terem escolas específicas e formação de educadores graduados com currículo que atenda e respeite as diferenças linguísticas e culturais dessas pessoas³.

No que se refere à educação bilíngue de surdos, movimento decorrente da concepção acima, a proposta é retirá-la da educação especial, deslocando-a para uma diretoria, ou setor, que cuide de políticas educacionais bilíngues e multiculturais brasileiras no MEC.

1.2. Educação bilíngue e seus objetivos

As garantias de direitos constitucionais e infraconstitucionais acima conquistados, os surdos devem ser vinculados a uma educação linguístico/cultural e não a uma educação especial marcada pela definição da surdez como falta sensorial, como anomalia a ser reabilitada ou corrigida por tentativas cirúrgicas.

As Escolas Bilíngues de Surdos são específicas e diferenciadas e têm como critério de seleção e enturmação dos estudantes, não a deficiência, mas a especificidade linguístico-cultural reconhecida e valorizada pela Convenção sobre Direitos das Pessoas com Deficiência, em vista da promoção **da identidade linguística da comunidade surda**, bem como do favorecimento do seu desenvolvimento social.

Decorrente direta dos estudos linguísticos da Libras nas comunidades surdas é uma compreensão nova da relação da pessoa surda e identidade cultural, que rompe com o paradigma atual. Da mesma forma, o atendimento escolar dos estudantes surdos e surdoscegos necessita de ajustes pelos sistemas de ensino, uma vez que é reconhecido e assegurado por dispositivos legais, o direito a uma educação bilíngue de surdos em todo o processo educativo.

A Educação Bilíngue de surdos envolve a criação de ambientes linguísticos para a aquisição da Libras como primeira língua (L1) por crianças surdas, no tempo de desenvolvimento linguístico esperado e similar ao das crianças ouvintes, e a aquisição do português como segunda língua (L2). A Educação Bilíngue é regular, em Libras, integra as línguas envolvidas em seu currículo e não faz parte do atendimento educacional especializado. O objetivo é garantir a aquisição e a aprendizagem das línguas envolvidas como condição necessária à educação do surdo, construindo sua identidade linguística e cultural em Libras e concluir a educação básica em situação de igualdade com as crianças ouvintes e falantes do português.

Neste documento, a Educação Bilíngue Libras - Português é entendida, como a escolarização que respeita a condição da pessoa surda e sua experiência visual como constituidora de cultura singular, sem, contudo, desconsiderar a necessária aprendizagem escolar do português. Demanda o desenho de uma política linguística que defina a participação das duas línguas na escola em todo o processo de escolarização de forma a conferir legitimidade e prestígio da Libras como língua curricular e constituidora do pessoa surdo.

1.3. Educação Bilíngue Libras – Português e seu reposicionamento nas ações do MEC

Historicamente, a Educação de Surdos esteve vinculada à Secretaria de Educação Especial (SEESP), de onde emanaram as políticas públicas para a área, a qual tem como foco o atendimento educacional especializado ao alunado com deficiências. Atualmente, as políticas para a Educação de Surdos encontram-se no âmbito da SECADI – Secretaria de Alfabetização Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão, o que é um avanço interessante para a comunidade surda, pois a questão da surdez, definitivamente, não se inscreve na área da Educação Especial, conforme argumentado acima. Os surdos que demandam atendimento especializado são os que têm outros comprometimentos (por exemplo, surdocegos, surdos autistas, surdos com deficiência visual, deficiência intelectual, com síndromes diversas ou com outras singularidades).

A Educação Bilíngue de surdos não é compatível com o atendimento oferecido pela Educação Especial, pois restringe-se às questões impostas pelas limitações decorrentes de

deficiências de um modo extremamente amplo, como se o surdo, ele próprio, pela surdez, fosse dela objeto em si mesmo. Considerado como parte de uma comunidade linguístico-cultural, o estudante surdo requer outro espaço do MEC para implementar uma educação bilíngue regular que atenda as distintas possibilidades de ser surdo. Em decorrência, surdos com deficiências além da surdez devem ser atendidos em atendimentos especializados organizados com base nos princípios da Educação Bilíngue oferecida em Libras e Português Escrito como segunda língua.

Partindo das premissas e argumentações acima expostas, a desvinculação da área da Educação Especial é fundamental para que uma nova arquitetura educacional formal e pública se consolide na perspectiva da Educação Bilíngue de Surdos. Para tanto, é necessário que seja feita uma reestruturação da organização da SECADI relativa à educação bilíngue de surdos.

2. Concepção de Política Linguística para a Educação Bilíngue de surdos⁴

Política linguística representa um tipo de intervenção social em uma determinada comunidade. Uma política linguística vai determinar decisões quanto ao uso das línguas em um determinado país ou comunidade linguística⁵. A partir disso, instaura-se um planejamento linguístico que objetiva implementar a política linguística traçada. Os idealizadores de um planejamento linguístico conduzem as decisões a respeito do uso das línguas em uma comunidade específica, podendo ou não coincidir com os interesses da própria comunidade, assim como já observado, por exemplo, com as comunidades surdas⁶. Fica muito claro que um planejamento linguístico é dirigido por decisões políticas e, portanto, envolve questões complexas, uma vez que não são apenas questões de ordem linguística que o define, mas implica questões éticas da perspectiva das comunidades envolvidas. Mudar as relações entre várias línguas determina a complexidade de um planejamento linguístico.

Há dois tipos de planejamento linguístico de intervenção: planejamento de corpus e planejamento de status⁷. Planejamento de corpus refere a intervenções na forma da língua (por exemplo criar ou modificar formas escritas, criação de neologismos, controle de empréstimos, padronização, etc.). Por outro lado, planejamento de status refere intervenções no status social da língua e na sua relação com as demais línguas (promoção de uma língua, uso na educação, uso na mídia, status oficial, etc.).

Nesse sentido, a política linguística instaurada por meio do Decreto 5.626/2005 ao regulamentar a Lei 10.436/2002 tem como consequência um planejamento linguístico de status, pois reconhece a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como língua nacional usada pela comunidade surda brasileira e de intervenção, pois desdobra uma série de ações de implantação e implementação da Libras no Brasil. A regulamentação dessa lei apresenta uma série de intervenções que promovem a Libras no país e determina a educação bilíngue de Surdos. Os instrumentos instaurados para a promoção da Libras envolvem, por exemplo, a obrigatoriedade do ensino de Libras para todos as licenciaturas e curso de fonoaudiologia; o compromisso dos órgãos públicos em garantir o acesso às informações na Libras para os Surdos; a criação dos cursos de formação de professores de Libras; professores de Português como segunda língua para Surdos e formação de tradutores e intérpretes de Libras e

Português. O capítulo IV do Decreto 5626/2005 prevê um planejamento linguístico para a difusão da Libras e da Língua Portuguesa para o acesso das pessoas surdas à educação.

Fica claro neste documento legal, uma política que instaura um processo para o reconhecimento da Libras e a sua promoção por meio da educação. Essa educação caracteriza-se por uma perspectiva bilíngue, pois reconhece a Libras como primeira língua e a Língua Portuguesa como segunda língua das pessoas surdas, encaminhando o reconhecimento desse status no âmbito educacional. As instituições educacionais devem oferecer o ensino da Libras, o ensino da Língua Portuguesa como segunda língua, contar com professores regentes que conheçam a situação bilíngue dos estudantes Surdos, além de contar com intérpretes de língua de sinais. Neste capítulo, o Decreto inclui a recomendação quanto a criação de um ambiente bilíngue, uma vez que orienta a difusão da Libras entre todos os professores e funcionários, direção da escola e familiares. Ainda orienta quanto ao reconhecimento da Língua Portuguesa como segunda língua, no sentido de adequar o ensino e as avaliações relativas à escrita observando-se esse aspecto, inclusive adotando avaliações em Libras.

Diante desse planejamento linguístico relativo ao uso e difusão da Libras no Brasil, torna-se necessário viabilizar a educação bilíngue de Surdos.

3. Os estatutos das línguas⁸: Libras e Língua Portuguesa

3.1. O reconhecimento da Libras como língua da comunidade Surda Brasileira

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) é uma língua de sinais nacional, pois conta com reconhecimento social, cultural e legal. A Lei 10.436/2002, chamada de Lei de Libras, reconhece a Libras como uma língua nacional usada nas comunidades surdas do Brasil. Essa Lei foi regulamentada por meio do Decreto 5.626/2005 que apresenta um planejamento linguístico, prevendo a educação bilíngue de os surdos (Libras como L1 e Língua Portuguesa como L2), a formação de professores de Libras, de tradutores e intérpretes de Libras e Língua Portuguesa e de professores de Língua Portuguesa como segunda língua.

As línguas de sinais do mundo, mais do que “línguas esquecidas”, são “língua sem risco esquecidas”, tendo sido sistematicamente postas de lado inclusive do debate sobre línguas em risco⁹. As causas desse esquecimento em um panorama histórico, interessadamente, se mostra pertinente a todas as línguas de sinais no mundo: até a década de 60, quando foram publicados os trabalhos seminais de William Stokoe sobre a língua de sinais americana (ASL), as línguas de sinais nunca haviam sido vistas pela academia e pela sociedade como línguas naturais, com o mesmo estatuto das línguas orais – fato associado ao estatuto deficitário atribuído às pessoas surdas, que nunca haviam sido vistas como um grupo social dotado de uma língua e cultura particulares. Essa situação histórica como uma situação de “negligência benigna”¹⁰, talvez para destacar o fato de que foi muito mais um desconhecimento do que uma atitude autoritária de não reconhecimento dessas línguas que motivou o obscurecimento histórico do patrimônio linguístico e cultural das pessoas surdas.

Consideramos o modelo tripartido de variedades de línguas de sinais: as línguas de sinais nacionais, que desfrutam de algum reconhecimento e/ou políticas linguísticas que as colocam como língua oficial da comunidade surda de seus respectivos países; as línguas de sinais nativas, faladas em pequenas comunidades pouco ou nada urbanizadas, em geral

distantes dos grandes centros, que apresentam grande incidência de surdez; e as línguas de sinais originais, que também eram faladas por pequenas comunidades de surdos previamente à instituição de uma língua de sinais nacional no país¹¹. Muitas das línguas de sinais nacionais hoje utilizadas no mundo são produto de um processo histórico de crioulização entre uma língua de sinais estrangeira, instituída na educação de surdos nacional, e as línguas de sinais originais que já eram parte do repertório dos educandos surdos do país antes dessa instituição.

No caso das línguas de sinais nacionais, o seu caráter de risco está menos no nível de proximidade da extinção do que no fato de a grande maioria das pessoas que delas dependem para o seu desenvolvimento linguístico, cognitivo, social e cultural só poderem ter acesso a ela de maneira tardia. Como agravante, esse contato tardio frequentemente se dá não com uma língua de sinais plenamente desenvolvida e gramaticalizada, mas com uma versão pidginizada da língua, utilizada por usuários que a dominam precariamente como uma segunda língua. E completando esse quadro dramático, todo esse processo precário de aquisição ocorre sob a mediação de uma sociedade que carrega fortes estereótipos e falsos conceitos sobre a natureza das línguas de sinais e sobre o estatuto social das pessoas surdas¹².

Desse modo o poder público, ao assegurar a educação bilíngue de surdos, como alternativa legítima de educação, garante o acesso precoce das pessoas surdas a uma língua de sinais plena, rica lexical e gramaticalmente. Isso se faz pelo ensino da Libras, pela pesquisa e pelo lugar efetivo que o uso da Libras adquire no quadro linguístico brasileiro.

É de conhecimento que tanto as línguas de sinais nativas quanto a língua de sinais nacional, portanto, vivenciam uma situação “de risco”, ainda que sejam riscos de natureza distinta. Surdos nos grandes centros urbanos nunca deixaram, e dificilmente deixarão, de ter acesso à língua de sinais nacional, já que, o encontro surdo-surdo é inevitável, mais dia menos dia, acabam se defrontando com algum usuário dessa língua em escolas e/ou em outros locais públicos e privados onde pessoas surdas circulam. Ainda assim, quanto mais tarde tiverem esse acesso, e quanto mais precário for a qualidade e a quantidade do estímulo, tanto mais poderá ser comprometido o seu desenvolvimento linguístico, cognitivo e cultural. Alternativamente, surdos e ouvintes usuários de línguas de sinais nativas correm um risco real de ver a sua língua desaparecer, quando confrontados com a existência de uma língua de sinais nacional. Esse risco provém de uma visão de que aquilo que provém dos grandes centros é melhor do que aquilo que provém das pequenas comunidades, um raciocínio similar ao dos povos europeus diante dos “povos selvagens” das Américas, África e Ásia, que marcou a era colonial. Na qualidade de línguas em risco, portanto – ou, mais do que isso, de “línguas em risco esquecidas” – todas as diferentes variedades de línguas de sinais utilizadas no Brasil demandam a necessidade de um planejamento linguístico¹³.

Um dos elementos de base do planejamento linguístico para essas línguas de sinais consideradas em risco é a educação bilíngue (prevista pelo Decreto 5.626/2002 e pelo Plano Nacional de Educação/2013). No contexto da educação bilíngue de surdos destaca-se o fato de a maior parte das crianças surdas terem acesso tardio à Libras, o que exige um programa na educação infantil no qual as crianças sejam expostas a interações na Libras precocemente. A partir disso, instaura-se a educação bilíngue contando com a língua de sinais como a língua de instrução, além de compreender disciplina específica de ensino, na qualidade de L1 (ensino de língua materna).

3.1.1 Aquisição de Libras

A aquisição da linguagem da criança surda envolve a Libras como primeira língua, uma vez que é a língua adquirida de forma natural e espontânea, sem necessidade de ensino formal. A interação em Libras na primeira língua proporciona a expressão dos pensamentos e sentimentos através da comunicação visual, articula as produções ao contexto e ao interlocutor e possibilita compreender facilmente os conteúdos formais e informais em Libras¹⁴.

Na educação bilíngue, é necessário prever espaços para aquisição da Libras uma vez que a maioria das crianças surdas não tem acesso a essa língua no ambiente familiar. No espaço escolar, as atividades para aquisição da Libras envolvem interação, conversação, contação de histórias, entre outros.

A Educação Infantil (creches e pré-escolas) deve prever a aquisição da linguagem da criança surda na Libras. Os profissionais que atuam nessa etapa educacional, prioritariamente surdos, devem ser fluentes em Libras, como referência de língua e da comunidade surda.

No caso das crianças surdocegas e surdas com outros comprometimentos, é necessário prever profissionais com formação específica, prioritariamente surdos, além de serem fluentes na Libras.

A escola deve promover formas para aquisição da Libras pelas crianças, pelas famílias e comunidade escolar, entre elas, trazer membros da comunidade surda para interagir com as crianças.

Para os estudantes com aquisição tardia, a escola deve garantir a interação em Libras com o objetivo de estabelecer a aquisição da linguagem.

Além da aquisição da Libras, essa língua precisa ser ensinada inserida no currículo escolar.

3.1.2 Ensino da Libras como primeira língua

O ensino de Libras envolve três diferentes aspectos: linguísticos, socioculturais e históricos. Com base nessa premissa, objetiva desenvolver habilidades de compreensão e produção em Libras, leitura e escrita em Libras, reflexão sobre como a língua de sinais funciona e seus usos, gramática, estudo da literatura produzida pelos surdos, desenvolvimento dos sinalários (glossários), a origem da língua de sinais e sua evolução.

O ensino da Libras precisa iniciar na Educação Infantil e se estender por todas etapas e modalidades de educação.

O letramento visual das crianças surdas em escrita da língua de sinais envolve leitura de textos em Libras, sinalizados e escritos. A escrita da Libras¹⁵ é uma forma de registro que utiliza grafemas (visemas) que representam constituintes da própria língua. A leitura e escrita da língua de sinais podem motivar os estudantes surdos a lerem e escreverem também na Língua Portuguesa. A leitura e escrita em Libras deve estar inserida no currículo escolar, considerando a importância da escrita para o desenvolvimento da cultura da humanidade¹⁶.

3.2 O estatuto da Língua Portuguesa na educação bilíngue

A Língua Portuguesa apresenta um estatuto diferenciado da Libras, pois configura-se como língua majoritária do Brasil. É a língua na qual todos os documentos legais, jornais de circulação e literatura estão veiculados amplamente por meio da escrita, um instrumento poderoso de disseminação de uma língua. Além disso, é a língua veiculada na mídia por meio da expressão oral e por meio de legendas escritas quando disponível¹⁷. Também é componente curricular obrigatório da Educação Básica. Para os surdos, o acesso à Língua Portuguesa depende de ensino formal, uma vez que eles precisam visualizar essa Língua. Dessa forma, a Língua Portuguesa assume o papel de segunda língua (L2) em uma segunda modalidade (M2) para os surdos, ou seja, além de ensinar uma segunda língua utilizando metodologia específica para o seu ensino, o ensino de línguas com modalidades diferentes (visual-espacial e oral-auditiva) exige desenvolver metodologia para o ensino na segunda modalidade. Na educação, portanto a Língua Portuguesa será ensinada nesta qualidade.

3.2.1 O Português como Segunda Língua na Educação Linguística de Surdos Brasileiros

A meta principal de uma política linguística é o estabelecimento de regras explícitas para solucionar situações de conflito produzidas pelas regras implícitas das línguas. Nesse contexto, encontra-se, no Brasil, a Língua de Sinais Brasileira – Libras – diante da Língua Portuguesa.

A política linguística pode ser uma ou várias e leva em conta a mudança que se processa no tempo, no espaço e na sociedade. Além da meta principal, informada acima, outras metas subsidiárias são: I) o planejamento deliberado de ensino de línguas para o desempenho satisfatório e II) o planejamento para o ensino e para a aprendizagem de línguas, visando a influenciar o comportamento do outro, no que diz respeito à aquisição, à estrutura e à sistematização funcional dos códigos das línguas em situação de contato.

Observemos que a existência da Libras e o reconhecimento dessa Língua pela Federação brasileira, o Estado brasileiro, é uma confirmação indubitável da capacidade que o ser humano tem de desenvolver a linguagem e de expressar-se mesmo que em condições difíceis.

O Português como Segunda Língua

O que determina que o português seja a segunda língua, no território, são características excepcionais, como a **distância** entre línguas e os **perfis** que essa distância delinea:

- a) aprendiz 1: surdo sinalizante de Libras (L1) que aprende português (L2) na modalidade escrita;
- b) aprendiz 2: não-surdo falante do português (L1) que aprende a Libras (L2) na modalidade visual.

Reflexões acerca da distância

A Libras é língua visual, sinalizada com o movimento das mãos e corpo (o que alguns entendem como gestos); o Português escrito é língua de leitura. Essas línguas se aproximam do ponto de vista físico, pelo aspecto visual, uma pelo movimento das mãos e pela dinâmica face a face; a outra pelo movimento dos olhos sobre o texto. Assim, as estratégias empregadas pelos sinalizantes de Libras e falantes do português são diferentes: a Libras usa a estratégia da sinalização com fonologia de sinais, e o Português, a estratégia da fala, da leitura e da escrita com códigos próprios de registro. Porque os surdos não vivem em espaços fechados próprios, eles precisam conhecer a língua dominante e oficial de seu país como meta de bem-estar social, além da escolarização. Nesse caso, a onipresença da leitura e da escrita do português no mundo moderno favorece indiretamente a inserção social dos surdos nesse mundo.

A deficiência de estratégia linguística da parte do professor ou a de desempenho da linguagem da parte do estudante precisa ser regulada e equilibrada por métodos de ensino. No entanto:

- a) há poucos docentes doutores e mestres no ensino do Português como L2 para surdos;
- b) existe uma demanda contida de surdos de acesso ao ensino superior. Há pouca procura de cursos relacionados com a aprendizagem do português. Nesse intervalo, há confusão entre conceitos de interlíngua e “bilinguismo de disfarce”¹⁸.
- c) o português é outra língua diante da Libras: um surdo que escreve em português dá prova de seu bilinguismo, que se manifesta de diferentes modos:
 - pode apresentar-se como **transcrição** de uma frase do português em sinais, de acordo com a sintaxe do português;
 - pode apresentar-se como uma **transliteração** (datilologia) representada pelas mãos e, nesse caso, o nível fonético/fonológico da Libras se torna inútil;
- d) as abordagens, os métodos e as técnicas adequados para o ensino de L2 devem ter como ponto de partida as competências e as habilidades, exigidas em qualquer avaliação a que se submetem os brasileiros que querem avançar no conhecimento e nos saberes, exigidos pelo mercado de trabalho.

Alguns caminhos para o avanço da proposta bilíngue

- a) Fortalecer o ensino da Libras científica e técnica, com vistas a prover essa Língua de conhecimentos avançados que possibilitem o desempenho de competências e habilidades no plano nacional.
- b) Criar condições reais para o avanço da pesquisa contrastiva Libras (L1) – Português escrito (L2) e Português escrito (L2) – Libras (L1), com base em dados científicos e empíricos em vista da elaboração da **Gramática Contrastiva Padrão do Português Escrito por Surdos**, que sirva de diretriz e parâmetro para a produção escrita dos surdos.
- c) Proporcionar condições de intercâmbio “**Língua de Sinais sem Fronteira**”, de modo a possibilitar que os estudantes surdos brasileiros desenvolvam a competência comunicativa em Línguas de Sinais Estrangeiras e, assim, ampliem os conceitos de línguas em contato na imersão e fora dela (no estrangeiro).
- d) Criar cursos de formação de Formadores em Português L2, que contemplem abordagens, métodos e técnicas que favoreçam o ensino contrastivo do português para os falantes de Libras. Nenhum método deverá ser assimilador em favor da língua majoritária nacional.

4 A cultura surda no espaço da educação bilíngue

A pessoa surda transita entre duas culturas, a surda e a ouvinte; no entanto, sua identidade constitui-se como outro processo por ser definitivamente diferente, por necessitar de recursos completamente visuais. Os ouvintes participantes dos contextos da educação bilíngue precisam incorporar a cultura surda a fim de que as concepções da cultura ouvinte possam ser transformadas em artefatos culturais próprios da cultura visual, característica dos surdos.

A educação bilíngue de surdos está marcada por traços da cultura surda, que precisam estar imersos nela, pois integram-na e são traços inseparáveis da educação bilíngue. Se a cultura surda não estiver inserida no ambiente educacional, os surdos dificilmente terão acesso à educação plena como lhes é de direito e acabam por abandonar a escola.

A inserção do indivíduo numa cultura propicia o desenvolvimento e a afirmação de identidades. A cultura surda e a pedagogia do surdo, um jeito de ensinar ao surdo, partem de experiências sensoriais visuais, da língua de sinais, dos educadores surdos, do contato da comunidade com os pais, com as crianças, com a história surda e com os estudos surdos.

A pessoa surda serve-se da linguagem constituída de códigos visuais com capacidade de desenvolver significantes e significados que lhe propicie acesso ao conhecimento. A visão, além de ser meio de aquisição de linguagem é meio de desenvolvimento. **Isso acontece porque a cognição dos surdos se desenvolve de um modo totalmente visual, diferente dos ouvintes que utilizam a audição para se comunicar, para captar explicações, conceitos, significados¹⁹.**

Para a pessoa surda, a relevância dos aspectos visuais traz como consequência a invenção de artefatos culturais que usam a visão, como seja: a língua de sinais, a imagem, o letramento visual ou leitura visual. Esses artefatos são importantes para criar o ambiente necessário ao desenvolvimento da identidade surda e requerem o uso de mecanismos adequados para sua presença acontecer, tendo em vista que se diferencia constituindo significantes, significados, valores, estilos, atitudes e práticas²⁰.

A pedagogia visual, o jeito surdo de ensinar e aprender, requer o ensino por imagens de forma que o conhecimento visual lhe seja acessível inclui as imagens como sendo as geradas em gravuras: PowerPoint fotografias, desenhos, filmagens; cenas de teatro, dramatizações, contação de histórias em língua de sinais, literatura surda etc.

A história cultural é feita por referências surdas e une surdos e ouvintes na resistência contra a dependência dos ouvintes, à obrigação de narrar-se como deficiente, às lutas pela língua de sinais, pela educação, por leis, por identificação cultural. Esta história cultural é necessária aos surdos por possibilitar apreensão do sistema de significação, cultura da lembrança, que ajuda compor uma identidade no que ela significa, suas resistências, escolhas, conquistas do passado surdo e o processo de constituição do futuro. Este também é um mecanismo de “povo surdo” de pertença e que favorece a agenda para pensarmos como estabelecemos o que somos, o conceito, nos posicionarmos e refletirmos se nos situamos em paranoias de ser, em ambivalências, ou em identificação de sujeitos comprometidos na nação brasileira.

A literatura surda é outro mecanismo que não pode faltar na educação bilíngue. A existência de clássicos infantis traduzidos para a língua de sinais vale-se da cultura surda como uma prática utilizada pelos professores bilíngues e apresenta uma reação positiva na criança surda.

O contato com lideranças surdas, as referências surdas a organização política dos surdos e a literatura também fornece artefatos dos quais emergem signos e significados sobre a diferença histórico-cultural, que deve estar presente nos espaços da educação de surdos.

No contexto da educação bilíngue, professores criam seu próprio material didático bilíngue, a partir da inserção de ilustrações e da língua de sinais escrita, que permitem associação de desenhos com a língua e, por conseguinte, que levam à aprendizagem de associações.

5. Avaliação

5.1. Avaliação educacional

No âmbito educacional, as avaliações servem, basicamente, para medir, selecionar e promover os estudantes. Assim, serão apresentadas recomendações que deverão nortear a elaboração e execução das avaliações tanto em Libras e de Libras como primeira língua, quanto de língua portuguesa e em língua portuguesa como segunda língua.

A avaliação em língua de sinais faz parte do cotidiano educacional, desde seu ingresso na educação fundamental, em que os instrumentos de avaliação estão apresentados na Libras, até as atividades desenvolvidas em sala de aula. Essa decisão que envolve a tradução e adaptação dos instrumentos de avaliação para a Libras está baseada nos Direitos Linguísticos dos Surdos, bem como, na Lei de Acessibilidade, no Decreto 5626/2005 que regulamenta a Lei de Libras bem como na Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, que obriga o Estados Partes, ou seja, os órgãos públicos responsáveis pelas avaliações de exames institucionais, a promover o acesso à língua de sinais²¹.

Os instrumentos de avaliação dos estudantes surdos devem manter o foco na verificação da apropriação conceitual e do conteúdo abordado pelo estudante surdo e não na forma escrita. Dessa forma, provas na língua de sinais gravadas em vídeo configuram uma forma de avaliação bastante apropriada.

Os instrumentos de avaliação utilizados podem ser produzidos diretamente em Libras ou serem traduzidos para a Libras. No entanto, para realizar a tradução desses instrumentos para a Libras é fundamental utilizar a Norma Surda de traduzir, assim contamos mais e mais com o ator/tradutor surdo²². Norma Surda refere às formas dos surdos organizarem seus discursos marcadas por aspectos que são determinados pela percepção dos surdos que é visual.

As produções e traduções dos instrumentos de avaliação em Libras para medir, selecionar e promover devem ser feitas observando-se os seguintes passos:

- a) análise do conteúdo dos instrumentos em Libras;
- b) elaboração do conteúdo na Libras;

- c) filmagem em Libras;
- d) revisão do texto em Libras;
- e) refilmagem em Libras quando necessário;
- f) edição dos vídeos para produção das avaliações em Libras;
- g) apresentação e reapresentação das provas em Libras aos estudantes;
- h) filmagem das elaborações dos estudantes;
- i) análise das produções dos estudantes;
- j) fechamento da avaliação com atribuição de parecer e/ou nota

A reapresentação da prova em Libras é fundamental, pois a leitura dos textos produzidos em Libras exigem essa estratégia. Os estudantes devem ter acesso individual às provas por meio de computadores individuais, pois isso facilita a reapresentação das questões de acordo com o ritmo de cada estudante. Se não houver esta estrutura no espaço educacional, os instrumentos de avaliação em Libras podem ser projetados para todos os estudantes. Neste caso, o professor deverá repassar cada questão algumas vezes, de acordo com as necessidades dos estudantes.

Quando as provas pré-filmadas em Libras são projetadas para todos os candidatos ao mesmo tempo, elas devem ser repassadas duas vezes para que possam rever as questões. As provas objetivas, exigindo que o aluno escolha uma alternativa entre outras, são as que se adequam a este sistema de projeção coletiva, pois os estudantes marcam uma alternativa e não há necessidade de filmar suas respostas.

As provas de medição, de seleção para concursos, mestrado e doutorado, devem ser pré-filmadas e editadas, com um menu inicial apresentando um ícone para a introdução e os demais ícones para cada questão da prova. O candidato pode fazer a prova na ordem que quiser, assim como os demais candidatos que utilizam a prova escrita. Eles assistem às provas e respondem às questões filmadas e salvas no próprio computador. É importante dispor das câmeras dos próprios computadores e oferecer ao candidato todas as instruções diretamente em língua de sinais.

Para a tradução prévia das provas é muito importante contar com tradutores surdos na equipe de tradutores, pois os surdos detêm a Norma Surda. Esses tradutores surdos podem realizar as traduções e avaliarem as traduções realizadas pelos intérpretes de Libras e português.

O conteúdo dos instrumentos de avaliação devem ser pensados na Libras para candidatos/estudantes surdos. Isso implica a necessidade de adaptações. Por exemplo, em provas com exemplos da Língua Portuguesa pode ser necessário incluir exemplos da Libras para tornar mais claro o conteúdo em questão. Em alguns casos, questões específicas da Língua Portuguesa são incompreensivas aos surdos, por exemplo, questões relativas a sonoridade da língua. Neste caso, recomenda-se a substituição da questão.

Quando houver produções escritas em Língua Portuguesa, os professores devem se ater ao conteúdo das produções dos estudantes, adotar mecanismos de avaliação coerentes com aprendizado de segunda língua, na correção das provas escritas, valorizando o aspecto semântico e reconhecendo a singularidade linguística manifestada no aspecto formal da Língua Portuguesa. Os professores devem utilizar a avaliação de conhecimentos expressos em Libras, como versões dos textos apresentados em língua portuguesa.

Provas da Língua Portuguesa devem ser elaboradas por professores de português que conhecem profundamente o ensino da Língua Portuguesa como segunda língua para surdos,

em uma perspectiva de segunda língua. O formato das provas é diferenciado, pois são propostos textos visuais para análise e interpretação pelos estudantes.

5.2. Exames institucionais

Os exames institucionais envolvem as avaliações de seleção de candidatos e estudantes (provas de seleção de ingresso no ensino médio e superior e outras) e avaliações em sala de aula (tais como testes e provas).

A avaliação de exames institucionais, como o ENEM (Exame Nacional de Ensino Médio), ENADE (Exame Nacional de Desempenho de Estudantes), ANA (Avaliação Nacional de Alfabetização), Provinha Brasil, Saeb (Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica), Enceja (Exame Nacional de Certificação de Competências de Jovens e Adultos), vestibulares e os concursos públicos, entre outros, deve seguir as recomendações já existentes, ou seja, a recomendação 001/2010 do CONADE (Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência), que verte especificamente sobre “a aplicação do princípio da acessibilidade à pessoa surda ou com deficiência auditiva em concursos públicos, em igualdade de condições”; e as recomendações da Comissão Assessora de Especialistas em Educação Especial e Atendimento Diferenciado em Exames e Avaliações da Educação Básica²³ do INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira).

Segue uma síntese destas recomendações:

Na recomendação nº37, a Comissão de Especialistas do Inep considera a necessidade de adequar os instrumentos de avaliação da Educação Básica, no tocante às condições linguísticas dos estudantes surdos ou com deficiência auditiva, para promover melhorias na aplicação do SAEB/Prova Brasil e recomenda a elaboração de matriz específica, tendo como referência a língua portuguesa como segunda língua (L2); o envio à escola, para cada estudante surdo ou com deficiência auditiva, de dois tipos de prova de língua portuguesa: português como L1 (prova idêntica à do ouvinte) e português como L2 (prova adaptada), cabendo ao estudante a escolha de qual prova irá responder; o envio à escola, para cada estudante surdo ou com deficiência auditiva, a prova de matemática traduzida em Libras (em vídeo), juntamente com a prova de matemática em língua portuguesa (impressa), acompanhados de aplicadores habilitados e técnicos em informática, cabendo ao estudante a escolha de qual prova irá responder; o aproveitamento da expertise da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) na elaboração e aplicação das provas em Libras; a incorporação nos manuais de orientação aos gestores, aplicadores e demais profissionais envolvidos no processo de aplicação do SAEB/Prova Brasil, conteúdos relativos às especificidades de atendimento diferenciado.

Na recomendação nº38, que trata especificamente da avaliação do ENEM, a Comissão Assessora recomenda que as provas sejam, de fato, acessíveis por meio da construção e disponibilização de instrumentos de comunicação em formatos acessíveis; da produção de materiais e da garantia de que todas as informações relativas ao Exame sejam disponibilizadas em formatos acessíveis; da realização de campanhas junto aos sistemas de ensino, com vistas a incentivar a participação do público alvo do Atendimento Diferenciado no Exame; da providência de versões acessíveis do Edital e outros materiais para a orientação dos participantes, em Libras e em sistemas de interação computador-usuário; da garantia do ensalamento de, no máximo, 4 (quatro) participantes deficientes auditivos

(oralizados) ou surdos (sinalizadores), mesmo que não tenham solicitado auxílio de tradução-interpretação em Libras ou leitura labial.

A Comissão reitera contratualmente a garantia do quantitativo suficiente de leitores, transcritores, tradutores-intérpretes e guia-intérpretes; a garantia de tradutores-intérpretes devidamente certificados, contratados para atuar na aplicação do Exame; a garantia de oferta automática de guia-intérprete a todos os participantes que informarem surdocegueira; a garantia de que somente guias-intérpretes para surdocegos devidamente certificados (por curso superior, por organizações com mérito reconhecido, como AHIMSA, Grupo Brasil e ABRASC) sejam contratados para atuar na aplicação do Exame; a vedação da atuação de fiscais de sala e qualquer pessoa sem a devida capacitação ou certificação exigida para a função de leitores, transcritores, tradutores-intérpretes ou guias-intérpretes, ou em quantitativos inferiores ao contratualmente estabelecido, sob pena de exigir a reaplicação do Exame ao participante que necessitar de um desses auxílios e sem prejuízo das devidas providências relativas à glosa dos verbetes referentes a capacitação e certificação de leitores e transcritores e de suas contratações; a garantia da atuação de leitores, transcritores e tradutores-intérpretes em dupla; a garantia de que tradutores-intérpretes atuem em duplas em salas com no máximo 4 (quatro) participantes surdos ou deficientes auditivos; a garantia de que, no ensalamento de participantes deficientes auditivos oralizados ou surdos que não tenham solicitado auxílio de tradução-interpretação em Libras ou leitura labial, sejam igualmente alocados em sala com no máximo 4 (quatro) participantes surdos ou deficientes auditivos, nas quais deverão igualmente atuar tradutores-intérpretes para garantir a segurança, o sigilo da prova e o atendimento; a garantia, junto ao Inep, medidas para viabilizar a elaboração de uma versão do Exame em Libras, disponível em versão digital com uso de computadores individuais; a garantia de que tradutores-intérpretes atuem não apenas interpretando conteúdos expressos oralmente durante a aplicação do Exame, mas auxiliando na tradução de trechos das provas, levando em consideração as especificidades comunicacionais e as barreiras linguísticas da Língua Portuguesa como segunda língua para a população surda ou deficiente auditiva; a garantia de que o Atendimento Diferenciado solicitado seja precisamente executado, nas exatas condições em que for confirmado ao inscrito/participante por meio do Cartão de Confirmação da Inscrição; a garantia de que as provas entregues ao leitor, intérprete ou guia-intérprete sejam devidamente adaptadas no caso de acompanhamento a participantes com cegueira, baixa visão, surdez ou surdocegueira; e, por fim, a garantia de que, na correção das provas escritas dos participantes surdos, com deficiência auditiva ou surdocegueira, sejam adotados mecanismos de avaliação coerentes com o aprendizado da língua portuguesa como segunda língua (Decreto 5.626/2005).

6 Formação inicial e continuada de professores, tradutores e intérpretes de Libras

A formação de professores de Libras, de Língua Portuguesa como L2, de tradutores e intérpretes é fundamental para formar profissionais para atuarem na educação básica. Essas formações devem ser garantidas em nível superior (licenciatura e bacharelado) e enquanto formação continuada para os professores que já estejam atuando na educação básica e superior. Os cursos de graduação envolvem a Pedagogia Bilingue (que forma o professor bilingue de atuar na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental), os cursos de

Letras Libras licenciatura (que forma professores de Libras para atuar no ensino da Libras na educação básica e nível médio) e bacharelado (que forma tradutores e intérpretes de Libras e Língua Portuguesa). O Curso de Língua Portuguesa como L2 deve ser oferecido para formar os professores que atuarão, tanto na educação básica, como no nível superior.

7 Metas operacionais

Sugestões relativas às metas operacionais que devem nortear a implementação da educação bilíngue Libras e Língua Portuguesa.

7.1 Metas gerais

- 1) Implementar a educação bilíngue de surdos em tempo integral na educação básica: educação infantil (creches e pré-escolas), ensino fundamental e ensino médio, educação de jovens e adultos e educação profissional, em escolas urbanas e rurais.
- 2) Inserir os princípios da Educação Bilíngue de surdos nos Projetos Políticos Pedagógicos da educação básica.
- 3) Implementar escolas bilíngues de surdos em tempo integral e escolas polo multimunicipais, com a garantia de transporte escolar acessível e merenda escolar.
- 4) Implantar a política da educação bilíngue escolar e de formação de licenciados bilíngues para a educação de surdos de acordo com os princípios definidos na Política Nacional de Educação Bilíngue de Surdos.
- 5) Articular-se com o CNE e membros do GT Política Nacional de Educação Bilíngue, com vistas a elaborar uma Resolução que regule a criação de escolas bilíngues em tempo integral, classes bilíngues e atendimento especializado bilíngue.
- 6) Elaborar e implantar as Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de Pedagogia Bilíngue, Letras Libras, Letras Língua Portuguesa como L2 e Tradução e Interpretação de Libras e Língua Portuguesa.
- 7) Cadastrar nas Secretarias de Educação dos estados, municípios e Distrito Federal as escolas bilíngues de surdos com creches, educação infantil, educação fundamental, ensino médio, educação de jovens e adultos e ensino profissionalizante, as escolas-polo, ou escolas multimunicipais.
- 8) Constituir comissões científica e técnica para subsidiar a implantação formal da Educação Bilíngue de Surdos, com a representação de profissionais surdos.
- 9) Constituir comissões científica e técnica para subsidiar a produção de materiais didáticos, informativos e instrucionais voltados à Educação Bilíngue de Surdos, com a representação de profissionais surdos.
- 10) Articular os bancos de dados das secretarias da saúde, secretarias da assistência social com as secretarias da educação para o encaminhamento precoce das crianças surdas à educação infantil bilíngue.
- 11) Introduzir disciplina sobre a Libras e a condição bilíngue da pessoa surda no currículo das áreas da saúde.
- 12) Garantir o acesso aos surdos nas instituições de Educação Superior por meio de provas de seleção previamente traduzidas para a Libras, gravada em meio eletrônico, prova de Língua Portuguesa como L2, redação na escrita de sinais ou filmada em Libras, além de tradutores e intérpretes de Libras, nos vestibulares, exames institucionais e demais processos seletivos.

- 13) Incluir como item de avaliação dos cursos de nível superior as condições de acessibilidade dos surdos no espaço universitário: presença de tradutor e intérprete de Libras e Língua Portuguesa e disponibilização de materiais, referências bibliográficas e tecnologias, acessíveis em Libras.
- 14) Inserir nos cadastros do INEP e nos formulários do Censo Escolar, a opção de matrícula em escolas bilíngues de surdos em tempo integral, sejam escolas bilíngues específicas (com creches, educação infantil, educação fundamental, ensino médio, educação de jovens e adultos e ensino profissionalizante), escolas-polo, ou escolas multimunicipais, para que estas tenham as mesmas condições de receber recursos, como as escolas indígenas.
- 15) Fazer mapeamento de surdos nos municípios, para justificar a criação de escolas bilíngues de surdos em tempo integral.
- 16) Orientar as escolas especiais que atendem surdos a se tornarem escolas bilíngues de surdos em tempo integral.
- 17) Equipar escolas bilíngues de surdos em tempo integral com tecnologias multimídia em sala de aula e com laboratórios de vídeo para produção de materiais em Libras.
- 18) Formar uma rede entre as escolas bilíngues de surdos em tempo integral por meio de plataforma nacional para suporte pedagógico entre as escolas, interação entre gestores, professores e alunos surdos, e constituição de bancos de dados.
- 19) Fomentar a formação inicial e continuada de professores surdos, professores bilíngues, professores de Língua Portuguesa como L2, professores de Libras e tradutores e intérpretes de Libras.
- 20) Criar cursos presenciais de Pedagogia Bilíngue nas universidades públicas de cada estado da federação e Distrito Federal.
- 21) Inserir a disciplina de Libras nas escolas regulares, para a difusão da Libras no Brasil.

7.2 Metas referentes às línguas na educação bilíngue

- 1) Criar um ambiente linguístico bilíngue (Libras e Português) no espaço educacional.
- 2) Criar programas de imersão precoce para aquisição da Libras na educação infantil, com interlocutores fluentes em Libras, prioritariamente surdos.
- 3) Garantir o acesso a programas de estimulação linguística precoce em Libras para aquisição da Libras, com base no diagnóstico da surdez por meio do mapeamento de identificação de bebês surdos, por meio de interface entre a educação e a saúde.
- 4) Viabilizar aos familiares da criança surda participar de cursos de Libras como L2, bem como, o acesso a comunidade surda, por meio de programas sociais que incluam visitas com orientações sobre a interação com a criança surda nas próprias residências das famílias ou em ambiente que sejam familiares à criança.
- 5) Responsabilizar as famílias para que, imediatamente após a identificação da surdez, oportunizem à criança surda o acesso à cultura surda, a programas de estimulação linguística precoce em Libras e se insiram nesses programas.
- 6) Criar os Centros de Atendimento Bilíngue a pais e a bebês surdos, nas escolas bilíngues de surdos.
- 7) Propiciar às crianças surdas no período da educação infantil interações na Libras e contato com a escrita da Libras e da Língua Portuguesa de forma lúdica e criativa, prioritariamente com professores surdos;
- 8) Garantir que a criança surda aprenda a ler e escrever na Libras, como forma de consolidar a relação com a escrita.

- 9) Garantir o ensino da leitura e da escrita da Língua Portuguesa utilizando metodologia de L2 e M2 (segunda modalidade).
- 10) Garantir que a Libras seja a língua de instrução dos estudantes surdos, por meio de professores bilíngues fluentes na Libras, prioritariamente surdos.
- 11) Garantir a presença de tradutores de Libras e Português para traduzirem materiais literários, didáticos e paradidáticos para a Libras durante toda a escolarização das pessoas surdas.
- 12) Garantir a presença de intérpretes de Libras e Português para mediar eventos interacionais que envolvam pessoas que desconhecem a Libras.
- 13) Propiciar a presença da comunidade surda na educação de surdos.
- 14) Garantir que as avaliações sejam realizadas em Libras (modalidade em sinais e/ou escrita).
- 15) Garantir que as avaliações sejam disponibilizadas em português escrito.
- 16) Garantir as avaliações da Língua Portuguesa como L2 e M2.
- 17) Constituir um corpus da Libras representativo dos usos da Libras em todo território nacional.
- 18) Criar uma base de dados lexical-terminológica nacional eletrônica e paramétrica para que ali sejam registrados os sinais-termos²⁴ normalizados da Libras e do português. Essa base de dados deverá contemplar também em campos específicos os sinais-termos variantes (sinais regionais) e as variantes do português. É uma base para o registro de vocabulários científicos e técnicos em Libras - PSL. Diminuem-se, assim, os aspectos ideológicos do monolinguismo comandados pela língua majoritária do país (o Português), frequentemente executado pela datilologia, que é uma simples transliteração português-Libras.
- 19) Criar uma base de dados textual que forneça *corpora* reais para o conhecimento de português como segunda língua, em textos, efetivamente, produzidos, por sinalizantes de Libras. Esse material servirá para análise linguística criteriosa e minuciosa de fatos de língua e de linguagem. Dessa forma, diminui-se o impressionismo acerca do português L2 de surdos e cria-se a Gramática Contrastiva Padrão do Português Escrito por Surdos.

7.3 Recomendações

1. Criar uma diretoria para a educação bilíngue, articulada com as demais diretorias que compõem a SECADI/MEC, sob a qual serão criadas, de acordo com a necessidade e demanda, a Coordenação Geral de Educação Bilíngue, Libras e Língua Portuguesa, de Surdos, a Coordenação Geral de Educação Bilíngue de Indígenas, a Coordenação Geral de Educação Bilíngue de Imigrantes e de Fronteira, a Coordenação Geral de Educação Bilíngue de Português e Línguas Estrangeiras.
2. Garantir a educação bilíngue de surdos em classes bilíngues em escolas inclusivas (que não são escolas bilíngues de surdos) de ensino comum em municípios que baixa demanda de surdos, quando não houver escolas polos multimunicipais na região.
3. Garantir o ensino da Libras e da Língua Portuguesa como L2 M2 na educação de surdos matriculados em escolas comuns, com a presença de intérpretes de Libras e Língua Portuguesa, professores de Libras prioritariamente surdos, e professores de Língua Portuguesa como L2, quando não houver como agrupar surdos.
4. Garantir que, além do previsto na Lei 9394/96, o Currículo da Educação Básica na Educação Bilíngue de Surdos seja elaborado em uma perspectiva intercultural, visual

e digital, construído com os valores e interesses das comunidades surdas. Esse currículo é componente pedagógico dinâmico, flexível, adaptado ao contexto socioculturais e linguísticos da educação de Surdos. O trabalho com a língua portuguesa escrita como segunda língua seja planejado de forma que todas as escolas tenha conhecimento dessa singularidade linguística manifestada pelos estudantes surdos. O ensino de Libras como segunda língua é oferecido como componente curricular nas diferentes escolas e instituições de Educação Básica e como disciplina obrigatória nos cursos de Licenciatura.

5. As escolas inclusivas (escolas públicas que não são escolas bilíngues de surdos) devem inserir no seu Projeto Político Pedagógico o componente curricular de Libras como segunda língua, a fim de oferecer aos estudantes ouvintes ou surdos imigrantes a oportunidade de adquirir a Libras. Dessa forma, a diversidade dos estudantes matriculados na escola fica contemplada com a oportunidade de aprender essa língua. Esse componente curricular deve ser ministrado por professores prioritariamente surdos, necessita de metodologia apropriada ao ensino de segunda língua, e conteúdos organizados e oferecidos aos estudantes, nos níveis iniciante, básico, intermediário e avançado de acordo com as etapas e modalidades da educação básica e superior.
6. Não permitir que a Língua Portuguesa seja fator de exclusão dos estudantes surdos.

¹ Fonte: <http://www.surdo.com.br/surdos-brasil.html> Base: Censo IBGE de 2010.

² FENEIS (2013) - Nota sobre Educação de Surdos na Meta 4 do PNE.

³ Segundo ALTENHOFEN, C. V. ; MORELLO, R. *Rumos e perspectivas das políticas linguísticas para línguas minoritárias no Brasil: entre a perda e o inventário de línguas*. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES DE POLÍTICAS LINGÜÍSTICAS, 6., Porto Alegre, 23 a 25 de setembro de 2013. Anais de textos completos do Encontro Internacional de Investigadores de Políticas Linguísticas. Porto Alegre: UFRGS, 2013. Organizado por Nalú Forenseana.

⁴ Texto elaborado a partir do capítulo “Language policy and Planning”, de Quer e Quadros (no prelo).

⁵ COOPER, R. *Language planning and social change*. Cambridge: Cambridge University Press. 1989.

⁶ Por exemplo, QUADROS, R. M. de Políticas linguísticas e bilinguismo na educação de surdos brasileiros. In: Ana M. Carvalho. (Org.). *Linguística luso-brasileira*. 1 ed. Madrid: IBEROAMERICANA EDITORIAL VERVUERT. v. 2, p. 215-235. 2009.; BEHARES, L. E.; BROVETTO, C. & CRESPI, L. P. Language Policies in Uruguay and Uruguayan Sign Language (LSU). *Sign Language Studies* 12.4: 519-542. 2012.; GERACI, C. Language Policy and Planning: The Case of Italian Sign Language. *Sign Language Studies* 12.4: 494-518. 2012.; QUADROS, R. M. de. Linguistic Policies, Linguistic Planning, and Brazilian Sign Language in Brazil. In *Sign Language Studies*, Special Issue on Language Planning for Sign Languages. 12.4: 543-564. 2012.; QUER, J. Legal pathways to recognition of sign languages: a comparison of the Catalan and Spanish sign language acts. *Sign Language Studies* 12.4: 565-582. 2012.; MEIR, Irit & SANDLER, Wendy. 2008. *A Language in Space*. The Story of Israeli Sign Language. New York, NY: Lawrence Erlbaum.

⁷ KLOSS, H. *Possibilities on Group Bilingualism: a report*. Quebec: International Centre for Research on Bilingualism. 1969.

8 Texto baseado em Leite e Quadros. *Línguas de sinais do Brasil: Reflexões sobre o seu estatuto de risco e a importância da documentação*. Estudos das Línguas de Sinais, Volume 2, Editora INSULAR, PGL-UFSC. 2013.

9 NONAKA, A. The forgotten endangered languages: Lessons on the importance of remembering from Thailand's Ban Khor Sign Languages. *Language in Society*, v. 33, p. 737-767. 2004.

10 Idem ao 9.

11 Esse modelo tripartido foi apresentado por Nonaka (2004), a partir da proposta de James Woodward.

12 QUADROS, R. M.; Karnopp, L. B. *Língua de Sinais Brasileira: Estudos linguísticos*. Porto Alegre: Artmed. 2004.

13 VILHALVA, Shirley. Índios surdos: mapeamento das línguas de sinais do Mato Grosso do Sul. Petrópolis: Arara Azul, 2012.

14 Quadros, R. M. de. *Educação de Surdos: A Aquisição da Linguagem*. Porto Alegre: Editora ArtMed. 1997.; CAPOVILLA, F. C. (Org.) ; Raphael, W. D. (Org.) ; Mauricio, A. C. (Org.) . *Novo Deit-Libras: Dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da Língua de Sinais Brasileira (Libras) baseado em linguística e neurociências cognitivas*, Volumes 1 e 2 . ed. São Paulo, SP: Edusp, 2009.

15 No Brasil em fase de desenvolvimento, por exemplo com o SignWriting e a ELiS.

16 STUMPF, M. *Aprendizagem de Escrita de Língua de Sinais pelo sistema SignWriting: Línguas de Sinais no papel e no computador. Tese de Doutorado*. Porto Alegre: Ufrgs, 2005.

17 CALVET, Louis-Jean. Sociolinguística: uma introdução crítica/ Louis-Jean Calvet; Tradução Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2002. Quarta edição: Agosto 2009.

CALVET, Louis Jean: As Políticas Linguísticas –Tradução: DE OLIVEIRA, Isabel Jonas Tenfen e BAGNO, Marcos. São Paulo-SP: Parábola Editorial, IPOL, 2007.

18 Conforme Faulstich, Projeto CNPQ/Lattes Descrição do léxico da Língua de Sinais Brasileira - Libras (L1) mediante o contato com o português (L2), 2009 – atual.

19 PERLIN, G. "Identidades surdas." In: SKLIAR, Carlos (org). *A surdez: um olhar sobre as diferenças*. Porto Alegre: Mediação, 1998.; LADD, P. *In search of deafhood: towards an understanding of British deaf culture*. Tese (Doutorado em Estudos Surdos) – Universidade de Bristol, Bristol, 1998.; LADD, P. *Understanding Deaf Culture: In Search of Deafhood*. 1. ed. Clevedon, Multilingual Matters. 2003.

20 PERLIN, G. STUMPF, M. (Org.). *Um olhar sobre nós surdos*. Leituras contemporâneas. Curitiba: CRV, 2012.

21 QUADROS, R. M. de; STUMPF, M. R. e OLIVEIRA, J. Avaliação de surdos na universidade. Em *Diálogos entre Linguística e Educação*. Otilia Lizete de Oliveira Martins e Cátia Fronza. Editora da FURB. Blumenau. 2011.

22 Norma Surda é um termo cunhado por STONE, C. *Toward a Deaf Translation Norm*. Gallaudet University Press. Studies in Interpretation Series. 2009.

23 Comissão constituída por meio da Portaria INEP n. 252, publicada no Boletim de Serviço, Inep, Brasília, v. 16, n. 07m, Edição Extra, p. 1/9, de 20 de julho de 2012. Esta comissão é composta de membros altamente especializados em suas áreas de atuação que fez duas recomendações de interesse à acessibilidade nas avaliações institucionais do INEP.

24 FAULSTICH, E. Análise operacional de esquemas contextuais: o campo lexical e a moldura. *Acta Semiótica et Linguística*, v. 15, p. 191-200, 2010.

Nós, abaixo assinados, membros do GT instituído pela Portaria Nº1.060, de 30 de outubro de 2013 e demais colaboradores, concluímos a elaboração do documento SUBSÍDIOS PARA A ELABORAÇÃO DA POLÍTICA NACIONAL DE EDUCAÇÃO BILÍNGUE DE SURDOS E FORMAÇÃO BILÍNGUE DE PROFESSORES LIBRAS – PORTUGUÊS, no dia 27 de fevereiro de 2014. Estamos de acordo com o texto anexo, na expectativa de que o documento seja consolidado na Política Nacional a que se propõe implementar. Entendemos que as únicas alterações do documento serão relacionadas a correção gramatical.

| NOME | INSTITUIÇÃO | CPF | ASSINATURA |
|-----------------------------------|-------------|----------------|--|
| MEMBROS DO GT | | | |
| Adriana da Silva Thoma | | | |
| Ana Regina e Souza Campello | UFRJ | 465862457-53 | <i>Ana Regina e Souza Campello</i> |
| Carolina Ferreira Pêgo | | | |
| Gladis Teresinha Taschetto Perlin | UFSC | 34957612004 | <i>Gladis Teresinha Taschetto Perlin</i> |
| José Nilton de Sousa Filho | UNIDIME | 498292463-53 | <i>José Nilton de Sousa Filho</i> |
| Nidia Regina Limeira de Sá | | | |
| Patricia Luiza Ferreira Rezende | INES | 009627616-99 | <i>Patricia Luiza Ferreira Rezende</i> |
| Regina Maria de Souza | UNICAMP | 02102038-16 | <i>Regina Maria de Souza</i> |
| Ronice Muller de Quadros | UFSC | 46942740004 | <i>Ronice Muller de Quadros</i> |
| Shirley Vilhalva | SEDUC/MS | 294757751-53 | <i>Shirley Vilhalva</i> |
| Vera Lúcia Gomes Carbonari | | | |
| Rosana Cipriano | MEC/SECADI | 305570357-63 | <i>Rosana Cipriano</i> |
| Marlene de Oliveira Gotti | MEC/SECADI | 185174461-68 | <i>Marlene de Oliveira Gotti</i> |
| Enilde Leite de Jesus Faulstich | UnB | 120402151-15 | <i>Enilde Leite de Jesus Faulstich</i> |
| Janaína Thaines Moreira | | | |
| Solange Rocha | | | |
| COLABORADORES | | | |
| Valdo Ribeiro da Nóbrega | | | |
| Paulo André Martins | | | |
| Wilma Favorito | | | |
| Sandra Patrícia F do Nascimento | SEDF/For. s | 716.935.071-53 | <i>Sandra Patrícia F do Nascimento</i> |
| Cynthia Braga Silva | SEB/MEC | 020.673.791-27 | <i>Cynthia Braga Silva</i> |
| Leticia Regiane da Silva Tobal | UFSC | 002.246.680-05 | <i>Leticia Regiane da Silva Tobal</i> |
| Maria Cristina Viana Laguna | FADERS | 935492-660-49 | <i>Maria Cristina Viana Laguna</i> |

ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL

JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CURSOS DE LIBRAS

O jogo é a principal atividade durante o curso de Libras. Jogando é que os alunos se desenvolvem mantendo o aprendizado e reflexos ativos. Mas, acima de tudo, é jogando que eles se divertem e desfrutam a companhia dos colegas e do professor surdo.

E o tempo em que dedicamos em aplicar o jogo converte-se, assim, em um momento para encontrarmos o prazer com os alunos que nos rodeia, aproveitando ao máximo as possibilidades que nos oferece a dinâmica do jogar por jogar. Quando brincamos com alunos, estamos ajudando-os a aprender espontaneamente a lidar com Libras, ensinando-os a agir diante de diversas situações com mais segurança e confiança e despertando-os o gosto pela esta forma de comunicação.

Esta apostila reúne uma seleção de jogos, que foi baseado e adaptado dos livros “*O grande livro dos jogos*” de Allué, M. Josep ,da Editora Leitura, Belo Horizonte, 1998 e “*O livro dos jogos e das brincadeiras para todas as idades*” de Heliana Brandão e Maria das Graças V.G.Froeseler, da Editora Leitura, Belo Horizonte, 1998, para tornar mais divertida e agradável as aulas de LIBRAS, pois para jogar , o mais importante é a vontade de participar e a disposição de fazê-lo bem.

Espero que esta apostila seja uma ferramenta útil e agradável aos instrutores surdos para ser aproveitado como realmente vale a pena: jogando!

Karin Lilian Strobel

1- “Transmissão de mensagem”

É um jogo tranquilo que provocará gargalhadas dos participantes. Requer muita atenção para compreender a mensagem que o companheiro transmite.

Organizar os jogadores em fila, um ao lado do outro.

O primeiro comunica uma mensagem em Libras, que ele inventou à pessoa seguinte.

Quando o segundo recebe a mensagem, ele a transmite ao seguinte, procurando repetir em Libras o que entendeu, o mais rápido possível.

Quando o último receber a mensagem, comunica aos demais o que recebeu depois de haver passado por todos os jogadores e o primeiro comunica a mensagem original.

Variação: em vez da mensagem em Libras, poderá transmitir uma palavra em alfabeto manual (treino de alfabeto manual).

2- “O que você viu ontem?”

Uma maneira incrível para promover curiosidade dos mais novos e desenvolver-lhes a capacidade de conversação em Libras e da abstração.

Escolher um jogador para ser interrogado e os demais fazem as perguntas em Libras.

O jogador a quem se vai interrogar escolhe um objeto, um animal ou uma pessoa que viu no dia anterior e escreve num papel para documentar e guardá-lo e então transmite em Libras, por exemplo: “ONTEM EU-VER UM ANIMAL”.

Os demais jogadores fazem perguntas em Libras, um de cada vez, para adivinhar o que o companheiro viu. Este somente responde em Libras “SIM” ou “NÃO”.

O primeiro que adivinhar o que o companheiro viu deve transmitir às escondidas em Libras e depois ler no papel. Se acertou, junta-se ao companheiro, se errou cai fora e o mesmo procedimento continua com o restante dos jogadores.

3- “De África veio um barco”

Um jogo de vocabulários em Libras que exige grande dose de imaginação e conhecimento de diferentes Configurações das Mãos.

Um jogador sinaliza em Libras para os demais: “VIR ÁFRICA BARCO CARREGADO ...” e acrescenta o vocabulário em Libras de qualquer produto que pode ser transportado por barco. Por exemplo, “MAÇÃ”.

O jogador seguinte deve sinalizar o vocabulário em Libras de outra mercadoria que tem a mesma Configuração de Mão que a primeira. Por exemplo, “COPO”.

Quando um jogador não conseguir continuar a série, é eliminado.

Ao jogador que ficar por último compete recomeçar o jogo com um novo vocabulário em *Libras* com outra Configuração de Mão.

Variação: Em vez de Configuração das Mãos, também pode-se pedir para pensarem em *Libras* os produtos da mesma categoria, por exemplo: animal: cachorro, gato, etc... frutas: maçã, abacaxi, uva, etc...

4- “Verbos x Configuração de mãos - CM”

Um dos jogadores anuncia um verbo em *Libras* e a CM, perguntando em *Libras*: “O QUE... “VER” igual esta CM:[L]” (e mostra com as mãos a CM escolhida).

A partir desse momento, todo mundo fica atento a qualquer coisa que se vê e que se usa com a mesma CM:[L].

Quando um jogador sinaliza em *Libras* algo que se vê e com a mesma CM escolhida, diz este vocabulário em *Libras* para todos, por exemplo: “ÓCULOS” e ganha 1 ponto.

Continua com o jogador vencedor anunciando um verbo em *Libras* e a CM escolhida, por exemplo: “O QUE ... “COMER” igual esta CM:[A]” que a resposta é “ARROZ”, e assim progressivamente.

Obs: para compreender melhor a transcrição das CM citadas acima, verificar na tabela das CM da página 220, no livro “*Por uma Gramática de Língua de Sinais*” da Lucinda Ferreira Brito.

5- “Palavras encadeadas: Libras x português”

O vocabulário em Libras e a memória dos participantes são colocados à prova neste jogo simples e divertido.

Estabelecer uma ordem de jogo de forma que após o último volta-se ao primeiro (em círculo).

O primeiro jogador anuncia um vocabulário qualquer em *Libras*. Por exemplo: CADEIRA”.

O segundo jogador deve responder em Libras o vocabulário que começa pela última letra (em português) do vocabulário anunciado, nesse caso, pela letra “a” (cadeira). E este jogador anuncia em *Libras* “AVIÃO”, o terceiro jogador deve pensar em um vocabulário em Libras que começa com “o” (avião- português).

O jogo continua até que algum jogador repita um vocabulário em *Libras*.

6- “Nem sim, nem não”

Um singular duelo em que não se pode distrair um só momento.

Em duplas, os combatentes começam o jogo dizendo os vocabulários em *Libras* que não podem usar durante a partida: “SIM”, nem “NÃO”.

A partir desse momento, cada jogador tenta fazer com que o outro sinalize os vocabulários proibidos, fazendo perguntas de todo tipo, e toma muito cuidado com as que ele lhe faz.

O primeiro que sinalizar “SIM” ou “NÃO” (com os dedos ou cabeça) perde, e o outro jogador ganha 1 ponto.

A lista de vocabulários em *Libras* proibidos vai-se ampliando, para tornar o jogo mais difícil, conforme avançam as partidas. Por exemplo: “SIM”, “NÃO”, “BRANCO”, “PRETO”, etc...

7- “A Mochila- jogo de memória”

Um jogo que colocará à prova a memória dos participantes e sua capacidade de concentração.

Formar um círculo de jogadores sentados, de forma que após o último volta-se ao primeiro.

O primeiro jogador faz sinal de um vocabulário em *Libras* qualquer. Por exemplo: “CASA”.

O segundo jogador repete o sinal que o primeiro fez e acrescenta outra: “CASA, AVIÃO”.

Cada jogador deve repetir todos os vocabulários anunciados até o momento na mesma ordem e acrescentar um novo à série. Assim, quanto mais jogadores participarem e mais voltas forem dadas, o jogo se tornará cada vez mais complicado, pois o número de vocabulários ficará cada vez maior e, conseqüentemente, mais difícil será memorizá-los.

Quando alguém se atrapalha, os demais jogadores podem ajudá-lo. O jogo termina quando não restar ninguém que seja capaz de memorizar toda a série.

8- “A horta”

Os mais novos da aula terão que repassar seus conhecimentos na conversação em Libras sobre vegetais para continuar no jogo.

O professor de Libras se encarregará de anunciar um vocabulário em Libras um vegetal.

Os jogadores devem retrucá-lo sinalizando “prá cima”, (se cresce acima do solo – tomate, alface, feijão ...), ou “prá baixo” (se cresce abaixo da superfície – batata, nabo, cenoura, ...).

O jogador que errar é eliminado e deve esperar o fim da partida para retornar ao jogo

9- “Série de vocabulários”

Um jogo tranquilo de associação livre de vocabulários em Libras.

O jogo começa quando o professor de Libras anuncia em *Libras* o primeiro vocabulário que lhe ocorre. Por exemplo, “BOLA”.

O jogador seguinte deve anunciar outro vocabulário em *Libras* relacionado de alguma maneira com o anterior. Nesse caso, poderia ser “CHUTAR”, ou “FUTEBOL”...

O processo se repete com novos vocabulários em *Libras* até que alguém repita um.

Se o professor de Libras não vê nenhuma relação entre dois vocabulários, pode pedir explicações à pessoa que a anunciou. Se a explicação não convencer o grupo, ele perde, e reinicia-se o jogo.

10- “Os opostos”

Neste jogo, necessita-se de rapidez mental e facilidade para relacionar idéias em Libras.

O professor de Libras começa o jogo anunciando um vocabulário em *Libras* à qual se pode atribuir outro que seja seu oposto. Por exemplo, “DIA”.

Os alunos devem retrucar em *libras* o antônimo do vocabulário. Nesse caso, “NOITE”.

O aluno que responder primeiro deve anunciar um novo vocabulário em *libras*.

Se em algum momento alguém responde um vocabulário à qual não se pode encontrar seu antônimo – por exemplo, “LÁPIS” - , o primeiro que denunciar cai fora.

11- “Narração com verbos em Libras”

Este jogo deixa a imaginação livre para o aluno criar histórias incríveis em Libras.

O professor de Libras sinaliza vários verbos para os alunos até atingir uma série de 4 ou 5. Por exemplo, “CORRER – COMER – VOAR – ENTERRAR”.

Em um tempo determinado – 2 ou 3 minutos -, cada grupo (com 4 ou 5 alunos de cada) elabora uma pequena narração em *libras* na qual apareçam todos os verbos anunciados, na mesma ordem, sem acrescentar nenhum. No nosso caso, poderia ser: “PATO CORRER-MUITO PRIMEIRO COMER... VOAR-CIMA CERCA... ENTERRAR-CHÃO” (O pato correu tanto para comer primeiro que voou por cima da cerca e se enterrou no chão).

Esgotado o tempo fixado, cada grupo anunciam aos demais a frase que inventaram.

Ganha ponto para o grupo que tem a frase bem elaborada e bonita.

12- “Construindo palavras”

Um jogo um pouco complicado em que é indispensável Ter alguma rapidez mental e um bom treino em alfabeto manual.

Formar um círculo com os alunos.

O professor de Libras inicia o jogo soletrando uma letra qualquer com o alfabeto manual. Por exemplo, “S”.

O aluno seguinte acrescenta outra letra – “A” – e soletra as duas juntas: “S-A”. Quando se acrescenta uma letra, deve-se pensar que deverá formar uma palavra conhecida.

Cada aluno vai acrescentando uma letra até formar uma palavra. Então, cada um anuncia a palavra em que pensava ao acrescentar sua letra, para ver se é a que finalmente se obteve.

13- “As iniciais”

Os jogadores devem criar frases absurdas e divertidas em libras, em um show de imaginação.

Um grupo escolhe uma Configuração da Mão- CM qualquer – por exemplo, CM:[Y] – e a anunciam para que os demais grupos possam ver.

Dá-se 1 ou 2 minutos para que cada grupo invente uma frase em *libras* com o maior número possível de vocabulários com a mesma CM apresentada. Neste caso, poderia ser “TELEFONAR AVISAR-ME BOI GORDO TRISTE PORQUE VACA IR-AVIÃO” (Telefonaram me avisando que o boi gorducho estava triste porque a vaca foi embora de avião), nesta frase, as palavras grifadas acima possuem a mesma CM apresentada.

Cada grupo apresentam sua frase em *libras* para os demais, ganha ponto o grupo que formulou a frase com mais vocabulários com a mesma CM escolhida. Não é obrigatório que as frases sejam verdadeiras, mas sim que sejam bem construídas.

O grupo vencedor do primeiro jogo propõe aos demais grupos uma nova CM para iniciar a Segunda rodada, e assim sucessivamente.

14- “Se fosse, se fosse”

Este jogo permite passar momentos divertidos e descobrir a imagem que as pessoas têm de cada um.

Um aluno sai, então o grupo escolhe um companheiro. Ao voltar o aluno terá que adivinhar a identidade do escolhido.

Para averiguar quem é a pessoa escolhida, o aluno deve fazer perguntas em *libras* comparando o personagem oculto com diferentes elementos. Por exemplo: “Se fosse um animal, qual seria?”

O grupo responde levando em conta a aparência física, a personalidade, os hobbies e outras características do companheiro.

O adivinhador poderá fazer todas as perguntas que quiser, mas só tem uma chance para adivinhar de quem se está descrevendo.

15- “*Descrição*”

Este jogo permite passar momentos divertidos e descobrir a imagem que as pessoas têm de cada um e também treinar o Classificador – CL (descrição de uma imagem de pessoa através de CL).

Um aluno sai, então o grupo escolhe um companheiro. Ao voltar o aluno terá que adivinhar a identidade do escolhido.

Para averiguar quem é a pessoa escolhida, o instrutor surdo inicia fazendo classificador o tipo de cabelo, formato do rosto, do nariz, etc.

O aluno responde levando em conta a aparência física do escolhido, poderá fazer todas as perguntas que quiser, mas só tem uma chance para adivinhar de quem estão descrevendo.

Depois poderá a ser a vez do aluno a descrever com CL do outro escolhido e assim sucessivamente.

16- “*Vejo, vejo*”

Um jogo muito tranquilo, adequado para qualquer momento.

Para começar o jogo, o professor de Libras escolhe mentalmente um objeto que esteja à vista e sinaliza em *libras*: “EU-VER...”

Os demais jogadores perguntam em *libras*: “O QUE VOCE VER?” O instrutor descreve em *libras*: “EU-VER GRANDE, REDONDO, BRANCO...”

Cada jogador lhe faz pergunta em *libras* , tentando descobrir o objeto. Pode-se responder apenas “SIM” ou “NÃO”.

Depois de cada resposta afirmativa, pode-se tentar adivinhar. O primeiro a conseguir escolhe outro objeto.

17- “Memorização de diversos objetos”

Neste jogo, a emoção vai aumentando à medida que vai-se desenvolvendo e ficam menos objetos para citar.

O professor de Libras seleciona 10 objetos, coloca-os em cima da mesa mostrando aos alunos, apresenta cada objeto e sinaliza em *libras*, depois manda os alunos olharem todos os objetos fazendo a contagem regressiva para aumentar a emoção.

Ao esgotar o tempo, cobre todos os objetos com o pano.

Cada aluno, na sua vez, deve apresentar em *libras* os vocabulários de cada objetos de que se lembra, sem repetir nenhum já citados.

O jogo acaba quando ninguém consegue lembrar-se de algum objeto ou quando se completa a série.

Variação: em vez de objetos na mesa, também pode se apresentar quadro com bastante detalhes, ou desenhar no quadro-negro figuras, etc.

18- “Sem repetir”

Um jogo muito adequado para exercitar a visão, memória e os vocabulários em libras.

Formar um círculo, e o professor de Libras inicia citando em *libras* um objeto que está à vista na sala (ou ao ar livre).

Na sua vez, cada aluno cita um objeto que vê, tendo o cuidado de não repeti-lo.

Ao fim de umas tantas rodadas, é realmente difícil recordar-se de todos os objetos citados. Quem repetir algum objeto sai do jogo.

19- “O líder da libras”

Este jogo combina libras e disfarce, para desafiar a capacidade de observação de um dos participantes.

Escolher um jogador, que deve deixar a sala.

Os demais jogadores sentam-se no chão, formando um círculo.

Escolher um dos participantes para desempenhar o papel de líder de *libras*. A escolha deve ser feita às escondidas, de modo que o jogador que saiu não possa ver nada.

O líder sinaliza em *libras* o “verbo”. Os demais jogadores o imitam.

O jogador que deixou a sala se coloca no centro do círculo e tenta adivinhar quem é o líder.

O líder vai mudando de “verbo”, tentando não ser descoberto. Se for identificado, passa a missão para o próximo, e é ele quem abandona a sala.

20- “A descrição detalhada da foto enigmática”

Este jogo ajuda na capacidade de observação e de descrição detalhada de cada parte da foto.

Selecionar uma foto de jornal ou revista que tenha, no mínimo, o tamanho de uma folha de papel sulfite.

Recortar a folha de papel sulfite em 6 quadrados para com eles cobrir toda a foto (como quebra-cabeça). A cada quadrado faz-se uma dobra na ponta para poder segurá-lo melhor.

Primeiro mostra toda a foto para o grupo e depois cobrir totalmente a foto com os quadrados.

Cada jogador, na sua vez, tira um quadrado de papel para ver um pedaço da foto e procura descrever em Libras o que está vendo.

Prossegue-se tirando os quadrados até que alguém faça a descrição completa.

Descrição: em formas, cores, textura, tamanho e localização.

21- “Os animais”

Um jogo simples para os iniciantes, que se divertirão muito imitando animais com expressão corporal e facial.

O professor de Libras dirige o jogo. Colocar os participantes iniciantes de pé em círculo.

O condutor de jogo diz em Libras o sinal de um animal e uma das ações que ele realiza. Por exemplo: “SAPO PULAR”.

Todos os participantes devem imitar o animal na atitude narrada pelo condutor até que ele diga uma outra ação ou um novo animal.

22- “O Espelho”

Um jogo de imitação de Libras com expressão facial e corporal, em que se deve ficar muito atento e segurar o riso.

É conveniente que o professor de Libras dirija o jogo. Colocar os participantes emparelhados, frente a frente, formando duas filas.

A um sinal, os participantes de uma das filas começam a fazer Libras lentamente com expressão facial e corporal. Os da outra fila devem imitar o seu par o melhor possível, como se fossem seu espelho. É proibido rir, a menos que esteja imitando o jogador.

Passado um minuto, invertem-se os papéis, isto é, quem imitou passa a ser imitado.

23- “Todos com a letra...”

“Um rico vocabulário, treino de soletração e de leitura de alfabeto manual e boa memória são fundamentais para ganhar este jogo.”

Estabelecer uma ordem entre os jogadores. Um anuncia em voz alta uma letra, dizendo em Libras: “Palavras com a letra... T”, por exemplo.

Cada jogador, na sua vez, soletra em alfabeto manual uma palavra que comece com a letra escolhida, sem repetir nenhuma.

O jogo termina quando alguém não é capaz de dizer uma palavra nova ou quando disser uma já mencionada.

24- “Meu pai é ferreiro”

“ Um jogo que combina a Libras com a memória e permite passar momentos bons divertidos”.

Colocar os jogadores em círculo. O primeiro diz em Libras: “Meu pai é ferreiro e faz assim”, enquanto faz gesto como se batesse com o martelo sobre uma bigorna

Todos os jogadores imitam o gesto final, e passa a vez para o próximo.

O jogador seguinte diz: “Seu pai é ferreiro e faz assim” enquanto todos imitam o movimento, e logo acrescenta: “Minha mãe é enfermeira e faz assim”, e simula aplicar uma injeção.

Todos imitam o novo movimento, e passa-se a vez ao próximo, que deve repetir as profissões e os gestos finais dos anteriores e acrescentar um ofício mais à lista.

25- “Sucessão de sinais em Libras”

“Um jogo divertidíssimo que funciona melhor quanto maior for o número de participantes, permite o treino de numerais manuais e de expressão corporal e facial.”

Colocar todos os participantes sentados no chão, com as pernas cruzadas, formando um círculo.

O primeiro jogador conta ritmicamente manualmente, “um, dois e três”, enquanto faz um sinal repetitivo, como: “Médico” três vezes.

Quando acaba, o segundo jogador conta também até três, repetindo o sinal feito pelo primeiro. Enquanto o faz, observa o novo sinal que já está fazendo o primeiro, para repeti-lo depois.

O terceiro jogador repete o sinal feito pelo segundo, enquanto este repete o que acaba de fazer o primeiro. Acrescenta-se sinais até que se complete a volta.

26- “Continue a história”

“Este jogo reforça a imaginação dos participantes e diverte, pelas situações incríveis que são relatadas.”

Um jogador começa a contar em Libras uma história inventada durante um minuto.

Terminado o tempo, o próximo deve retomá-la no ponto em que foi interrompida e continuá-la, acrescentando o que lhe ocorrer durante outro minuto.

Cada jogador tem um minuto para prosseguir a história, conduzindo-a até onde quiser. Os resultados sempre são surpreendentes e divertidos.

27- *“Mímica”*

“Neste jogo permite ao jogador o treino de expressão corporeo-facial e também tem de ser capaz de fazer-se entender sem palavras e ser rápido.”

O professor de Libras para conduzir o jogo prepara uma lista de umas 15 palavras para serem representadas. Os demais participantes se dividem em dois grupos e se situam a alguns metros do condutor.

Um jogador de cada grupo vai até o condutor e este lhes mostra a palavra escrita que devem representar. Os jogadores voltam correndo ao seu grupo para encená-la, sem usar Libras.

Quando alguém adivinha a palavra, retorna ao condutor para que ele lhe mostre a palavra seguinte e a representa para o grupo.

Ganha o grupo que termina primeiro a lista preparada pelo professor de Libras.

Obs.: Não é permitido fazer-se entender pela Libras, pelo Alfabeto manual ou pela fala, utilizando somente a mímica.

28- *“De que trabalha?”*

“Um jogo de adivinhação sobre o que se esta dizendo”

Um jogador escolhe uma profissão. Os demais lhe fazem perguntas em Libras para adivinhar qual é.

O interrogado pode responder unicamente com a primeira e a ultima letra da resposta. Se o jogador escolhe a profissão mecânico e se lhe perguntam “onde trabalha”, deve responder “O-A” (OficinA).

Prosseguir com as perguntas para tentar decifrar as respostas até que alguém consiga adivinhar a profissão do companheiro.

29- *“Mensagem soletrada em alfabeto manual”*

“Um jogo de atenção na leitura e de soletração de alfabeto manual, que constitui um autêntico desafio para os iniciantes.”

Cada jogador, na sua vez, soletra claramente uma palavra, utilizando o alfabeto manual e não pode repetir.

Os demais jogadores tentam entender a palavra. Quando ele acaba de soletrar, cada um diz em Libras o que acha que leu.

Os que acertaram ganham um ponto cada um.

30- “Saudações giratórias”

“Este jogo serve para passar horas divertidas, também é ideal para o primeiro dia de aula de Libras para quebrar o gelo quando se reúne um grupo novo de pessoas”

O professor de Libras conduz o jogo. Os participantes se colocam em pares, formando dois círculos paralelos.

O professor de Libras dá uma senha numerada que determina os tipos de saudações em Libras que serão feitos. Por exemplo: 1- *“oi, tudo bem?”* com leve inclinação de cabeça informalmente; 2- *“Prazer em te conhecer”* com abraço; 3- *“Bom-dia!/Boa-tarde!/Boa-noite!”* com aperto de mão formalmente..

À ordem de “girando”, o círculo de dentro gira para a direita e o de fora para a esquerda.

O professor de Libras diz em Libras o número, todos se detêm e saúdam o companheiro que estiver à frente da maneira que corresponde com o número citado. À medida que se repete o jogo, vão incrementando os tipos de saudações para torná-lo mais divertido.

31- “Os filmes”

“Um jogo de Libras e mímica muito divertido em que se deve imitar personagens de filmes famosos, ideal para a aula de Libras de Meios de Comunicação em que se comenta sobre filmes e cinema”

Escolher o primeiro jogador a representar. Os demais serão público.

O jogador escolhido explica através de Libras e mímica o título do filme, ou as cenas que ele acredita serem as mais representativas, com a intenção de algum dos participantes lhe adivinhe o nome.

Os demais jogadores tentam adivinhar soletrando o nome de filme. Quem consegue soma um ponto e passa a encenar um novo filme. É conveniente estabelecer um tempo máximo para as representações.

Obs.: não pode soletrar o nome de filme durante a apresentação.

32- “Pulso chinês”

“Este jogo permite exercitar a mobilidade de dedos, para depois soletrar manualmente mais facilmente”

Cada dupla juntam-se as mãos, prendendo os dedos de tal maneira que somente fiquem livres os polegares.

Ao comando de “1,2,3, já” cada jogador tentará pegar o polegar do companheiro com o seu, sem soltar-se em nenhum momento.

O jogador que conseguir pegar o polegar do oponente e mantê-lo imobilizado enquanto conta até 3, ganha a partida. Vence quem conseguir três vitórias.

33- “As verdades”

“Um jogo que exige rapidez de compreensão em Libras para não ser desclassificado”

É conveniente que o professor de Libras conduza o jogo. Todos os participantes se colocam olhando para o condutor do jogo.

O condutor diz em Libras sem repetir uma frase na qual alguém realiza uma determinada ação. Por exemplo: “O carpinteiro serra a madeira”.

Os jogadores devem imitar a ação somente se a frase for verdadeira. Caso contrário, devem permanecer quietos.

O condutor vai complicando as frases para que fique mais difícil saber se são certas ou não. O jogador que se confunde é eliminado.

34- “Fazer o contrário do que digo”

“Um jogo divertido em que se deve fazer sempre o contrário do que se diz.”

Um jogador conduz o jogo. Os demais ficam em fila olhando para ele.

O condutor dá uma ordem em Libras. Por exemplo: “saltem!”, e todos os jogadores devem fazer exatamente o contrário, isto é, agachar-se rapidamente.

O jogador que se confundir e não realizar a ação contrária é eliminado.

O condutor vai aumentando a dificuldade das ordens e especificando com que parte de corpo deve fazer. Dizendo em Libras, por exemplo: levantar o pé esquerdo; abaixar a mão direita; abrir os dedos de mão esquerda... e vai aumentando as ações fazendo com que os jogadores fiquem confusos e sendo eliminados um por um.

35- “Bam!”

“ Um jogo em que permite aos jogadores o treino de numerais manuais e ficar atentos á seqüência dos mesmos e conhecimento matemático”

Colocar os jogadores em círculo ou ordená-los de forma que depois do último volta-se a encontrar o primeiro.

Em seguida, escolher um número de 1 a 9, o qual ficará proibida de anunciar.

Um jogador qualquer começa a contagem manualmente, prosseguindo com a da direita, dizendo cada jogador o número seguinte.

Quando chegar o número proibido ou qualquer outro que seja seu múltiplo, o jogador que deveria dizê-lo em Libras, bate palmas “Bam!” em seu lugar.

O jogador que errar sai do jogo, ficando o círculo menor e o jogo mais rápido.

36- “Caretas”

Este jogo é ideal para treino de expressões faciais.

Escolher o líder de teatro.

Ele diz em Libras “Agora vamos fazer caras de contente”, e todos fazem sua melhor expressão de alegria. Continua: “Agora, caras de triste” e todos se entristecem. Continuam pedindo cara de susto, ternura, raiva, amor, etc.

Ao final, o próprio grupo escolhe os que fizeram as melhores caras.

37- “Sinais de nomes de pessoas”

Este jogo permite o treino de memória em sinais de nomes de pessoas de grupo

Os jogadores colocam-se de pé em círculo. O primeiro que tem na mão uma flor diz a frase em Libras: “Ai está a flor que o “sinal de nome” deu para você “sinal de nome” . O jogador seguinte diz a mesma frase, só mudando o sinal de nome . A flor vai passando de mão em mão. Quem errar a frase com sinais de nome de pessoas cai fora.

38-